DC COMICS
LA ENCICLOPEDIA
LA GUÍA DEFINITIVA DE LOS PERSONAJES DEL UNIVERSO DC

DC COMICS
LA ENCICLOPEDIA

LA GUÍA DEFINITIVA DE LOS PERSONAJES DEL UNIVERSO DC

EDICIÓN SÉNIOR Cefn Ridout
DISEÑO SÉNIOR Robert Perry
EDICIÓN Kate Berens, Kathryn Hill, Nick Jones y Laura Palosuo
DISEÑO Nick Avery, Simon Murrell y Anna Pond
ILUSTRACIONES DE CUBIERTA Carlo Pagulayan y Elmer Santos
PREPRODUCCIÓN SÉNIOR Rebecca Fallowfield
PRODUCCIÓN SÉNIOR Zara Markland
COORDINACIÓN EDITORIAL Sadie Smith
COORDINACIÓN DE ARTE Ron Stobbart
DIRECCIÓN DE ARTE Lisa Lanzarini
COORDINACIÓN DE PUBLICACIONES Julie Ferris
DIRECCIÓN DE PUBLICACIONES Simon Beecroft

Dorling Kindersley desea expresar su agradecimiento a:
Josh Anderson de Warner Bros. Global Publishing;
Joe Daley, Jim Hancock, Kevin Kiniry, Hank Manfra,
Leah Tuttle y Erin Vanover de DC Comics
Muchas gracias también a: Alastair Dougall, David Fentiman, Elizabeth Dowsett,
Emma Grange, Lauren Nesworthy, Tina Jindal y Joel Kempson por su ayuda en la
edición; Ros Bird, Kathryn Boynton, Mabel Chan, Jo Connor, Jon Hall,
Guy Harvey, Gema Salamanca, Anna Sander, Clive Savage,
Rhys Thomas y Pallavi Kapur por su ayuda en el diseño;
John Wells por la comprobación de datos; Simon Hugo por la corrección;
y Helen Peters por el índice

Publicado originalmente en Gran Bretaña
en 2017 por Dorling Kindersley Limited
80 Strand, London WC2R 0RL

Parte de Penguin Random House

Copyright © 2017 DC Comics.
All related characters and elements © & ™ DC Comics.
THE DC LOGO: ™ & © DC Comics.
WB SHIELD: ™ & © WBEI. (s17)

Copyright del diseño de página © 2016 Dorling Kindersley Limited

Título original: *The DC Comics Encyclopedia.*
The Definitive Guide to the Characters of the DC Universe

Primera edición 2017

© Traducción en español 2017 Dorling Kindersley Limited

De la edición española:
Coordinación editorial Elsa Vicente
Asistencia editorial Alice Dalle Luche
Producción Martín Petrillo Wilson
Servicios editoriales deleatur, s.l.
Traducción Carmen Gómez Aragón
y José Luis López Angón

Todos los derechos reservados. Queda prohibida, salvo excepción
prevista en la Ley, cualquier forma de reproducción, distribución,
comunicación pública y transformación de esta obra sin contar
con la autorización de los titulares de la propiedad intelectual.

ISBN: 978-0-2413-0336-8

Impreso y encuadernado en China

UN MUNDO DE IDEAS
WWW.DKESPAÑOL.COM

DC COMICS
LA ENCICLOPEDIA
LA GUÍA DEFINITIVA DE LOS PERSONAJES DEL UNIVERSO DC

Textos
ALAN COWSILL
ALEX IRVINE
STEVE KORTE
MATT MANNING
STEPHEN (WIN) WIACEK
SVEN WILSON

Textos adicionales
SCOTT BEATTY
ROBERT GREENBERGER
PHIL JIMENEZ
NICK JONES
DAN WALLACE

CONTENIDO

PRÓLOGO 6

INTRODUCCIÓN 7

CRONOLOGÍA 8

A 10

B 24

C 58

D 80

E 98

F 104

G 116

H 134

I 148

J 156

K 164

L 172

M 188

N 212

O 220

P 226

Q 240

R 242

S 256

T 302

U 316

V 318

W 322

X 334

Y 335

Z 338

NÓMINA 340

ÍNDICE 358

AGRADECIMIENTOS 368

PRÓLOGO

Este libro es una celebración, un volumen de la era moderna sobre el asombroso mundo de superhéroes y supervillanos del Universo DC. Aquí encontrarás personajes que conoces desde siempre, como Batman y Catwoman, y otros de los que acaso nunca has oído hablar, como Blue Devil y Element Woman.

Tal vez te preguntes por qué deberían interesarte oscuros personajes de los confines del Universo DC. Yo diría que cada uno de los personajes aquí presentados está cargado de un potencial ilimitado, gran parte del cual se ha materializado en historias publicadas a lo largo de décadas de cómics, cine, televisión, animación y juegos. Encontrarás algunos realmente desconocidos, que han quedado prácticamente olvidados; son mis personajes favoritos. Estos han sido héroes tan conocidos como Aquaman o tan ignorados como lo fue Mera durante un tiempo. A veces la razón por la que se hicieron populares se ha perdido y necesitamos recuperarla, y a eso ha respondido RENACIMIENTO, el relanzamiento que abarca todo DC Comics en 2016.

Como autor que ha trabajado con estos personajes durante los últimos 17 años, siempre me he sentido atraído por lo oscuro y lo olvidado, porque ahí está el potencial que capta mi imaginación y mi atención. Esa es la razón por la que me encanta dedicar tiempo a libros como este. Aquí hay un legado que merece nuestro tiempo, nuestra energía y nuestra pasión.

Generaciones de guionistas y dibujantes han construido sobre los cimientos de los primeros creadores. Nuevos guionistas y dibujantes retomaron los personajes icónicos de DC y les permitieron crecer. Aportaron otros nuevos, y luego otros creadores continuaron sus historias. Este libro es la culminación de todo ello hasta hoy.

Esta edición actualizada de la *Enciclopedia DC Comics* celebra la historia completa del Universo DC: pasado, presente y futuro. Explora la mitología de más de mil personajes clásicos y muchos de sus argumentos esenciales. Estoy seguro de que en este libro encontrarás unas cuantas sorpresas. Y espero que continúes ahí para seguir con nosotros la saga del Universo DC. El próximo capítulo aguarda.

Geoff Johns
Director creativo de DC Entertainment

INTRODUCCIÓN

Todo el mundo conoce a los iconos: Batman, Superman, Wonder Woman. Han adornado prendas y otros objetos durante décadas. Han cautivado a generaciones de espectadores de cine y televisión. Y se han convertido en sinónimos del concepto de superhéroe, e incluso de la cultura pop. Hoy es difícil imaginar que los cómics en los que esos personajes aparecieron por primera vez salieron casi por azar, gracias a un fortuito encuentro de negocio y creatividad.

La empresa conocida hoy como DC Comics empezó a publicar oficialmente en febrero de 1935 con *New Fun* #1, subtitulado «The Big Comic Magazine». La palabra «cómic» no era aún un término consolidado, y *New Fun* se unió a un número creciente de revistas de cómic en los quioscos de la época. Desde principios del siglo XX, las tiras cómicas habían demostrado ser la sección más popular de los periódicos. Aprovechando ese hecho para llegar a un público más amplio y generalmente más joven y mantener activas las prensas, los editores empezaron a reimprimir colecciones de esas tiras en papel barato y con cubiertas blandas. Pero *New Fun* intentó algo distinto: presentó tiras nuevas, y se comprobó que los lectores estaban ávidos de material original en este nuevo formato.

En marzo de 1937 apareció, como una antología de historietas de detectives y crímenes, *Detective Comics*, la cual inspiraría luego el nombre de DC Comics. Pero habría que esperar a junio de 1938 para que llegara a los quioscos *Action Comics* #1, que presentó al mundo a Superman, el primer superhéroe oficial. El Hombre de Acero cautivó a los jóvenes lectores «más rápido que una bala»; y Batman, su joven compañero Robin y Wonder Woman no tardaron en seguirle en la fama en cuatricromía. El género de superhéroes pronto se convirtió en el género dominante de estos cómics incipientes, y aún sigue atrayendo a un público fascinado.

A lo largo de las ocho décadas siguientes, DC Comics ha ido construyendo su elenco de personajes, que incluye a héroes hoy famosos como Flash, Green Lantern, Aquaman, Shazam y Hawkman, y a villanos como Lex Luthor, Joker, Darkseid y una favorita relativamente nueva, Harley Quinn. La propia DC Comics ha evolucionado para convertirse en DC Entertainment, atrayendo cada día a nuevos aficionados al cómic mediante sus exitazos cinematográficos, series de TV y videojuegos. En el proceso, el Universo DC se ha expandido desde el puñado de miembros del primer grupo de superhéroes, la Sociedad de la Justicia de América (JSA), hasta un vasto multiverso poblado por miles de habitantes, cada uno con su propia historia.

La *Enciclopedia DC Comics* es un mapa de carreteras de ese universo. Es una guía de lo mejor y lo más luminoso, y de lo más corrupto e infame. No solo revela a los nuevos lectores el rico y detallado paisaje del Universo DC y sus personajes; también recuerda a los fans veteranos sus argumentos y momentos favoritos, proporcionando datos nuevos incluso al lector más acérrimo.

Los personajes que aparecen en este volumen fueron seleccionados por DC Comics y documentados por apasionados historiadores del cómic. La *Enciclopedia* recoge todo el trasfondo que es necesario conocer de cada héroe, villano, grupo o personaje secundario, así como muchos detalles extra. Cada entrada va acompañada de increíbles imágenes extraídas del archivo de DC Comics para mostrar la obra de los incontables guionistas, dibujantes, entintadores y coloristas que han prestado su talento para hacer de DC Comics la popular y respetada empresa creativa que es hoy.

Las entradas de la *Enciclopedia* abarcan desde extensos artículos sobre los grandes nombres de DC hasta perfiles más breves de los menos conocidos y las futuras promesas. Cada entrada proporciona un cuadro de datos con información clave como el cómic en que debutó el personaje, su identidad secreta, rasgos físicos o poderes y habilidades. Las entradas más amplias presentan la sección «De un vistazo», que resume rasgos y sucesos vitales del héroe o villano, y un recuadro de «Historias clásicas», que señala lecturas adicionales.

Todo cambia, se adapta, evoluciona. DC Comics no es una excepción, y a menudo predica con el ejemplo. La empresa no solo inventó los superhéroes en la década de 1930, sino que los redefinió para las nuevas generaciones: Flash inauguró la Edad de Plata en la década de 1950, y *Batman: The Dark Knight* hizo lo propio con la Edad Oscura en la de 1980. Ambos cómics presentaban innovadores estilos narrativos que no solo cautivaron a un público más maduro, sino que además inspiraron a guionistas y dibujantes posteriores, preparando el camino para la Edad Moderna. Por otra parte, esta actitud progresista ha cambiado el *statu quo* en más de una ocasión, de manera notable después de acontecimientos alteradores de la continuidad: Crisis en Tierras Infinitas, Flashpoint y Renacimiento. Ante estos cambios conviene considerar que, aunque las continuidades pueden ser reescritas, los personajes actualizados y las historias reinventadas, el núcleo de lo que distingue a DC Comics se mantiene: el legado permanece.

Para reflejar esto, la *Enciclopedia DC Comics* se centra en la versión más actual de la historia de cada personaje, y en las entradas más extensas incluye la sección «En el archivo», que recoge momentos notables de la vida del personaje previa al reinicio de Flashpoint. También se esbozan, donde es posible, los cambios en personajes importantes ocasionados por el reciente suceso Renacimiento. Esto garantiza que el volumen sea lo más completo y actualizado posible, sin dejar de ser de fácil uso para los lectores menos familiarizados con la miríada de historias que conforman el Universo DC Comics.

Todo el mundo sabe algo sobre los iconos de DC Comics. Ahora, gracias a la *Enciclopedia DC Comics*, todos tienen la oportunidad de saberlo prácticamente todo.

Matt Manning, autor colaborador
Cefn Ridout, editor sénior

BREVE HISTORIA DEL UNIVERSO DC

El Universo DC (UDC), con su multitud de personajes, historias y sucesos, puede resultar algo intimidador para los nuevos lectores y aficionados. Esta cronología ayudará al viajero en su trayecto a través de este universo, destacando los puntos de inflexión en la larga y dinámica historia de DC Comics: del nacimiento al Renacimiento.

EDAD DE ORO

***Action Comics* #1 (jun. 1938)**
El primer superhéroe del mundo debuta bajo la poderosa forma de Superman, el Hombre de Acero. Su éxito inmediato inicia la Edad de Oro de los cómics.

***Detective Comics* #27 (mayo 1939)**
Batman salta a la acción del cómic, inspirado tanto por Superman como por los enmascarados de la ficción *pulp* popular en la época.

***All-Star Comics* #3 (invierno 1940)**
El Universo DC adquiere forma cuando algunos de los superhéroes de más éxito se reúnen por primera vez para formar la Sociedad de la Justicia de América (JSA). Entre sus miembros, el recién creado Flash, Green Lantern y Hawkman.

***All-Star Comics* #8 (dic. 1941-ene. 1942)**
La primera superheroína realmente icónica es arrancada del mito y llevada a la época moderna: Wonder Woman, la Asombrosa Amazona.

EDAD DE PLATA

***Showcase* #4 (sep.-oct. 1956)**
La Edad de Plata de los cómics comienza cuando Flash es reinventado para una nueva era con el debut de Barry Allen.

***The Brave and the Bold* #28 (feb.-mar. 1960)**
El concepto subyacente a la Sociedad de la Justicia de América –un grupo de superhéroes de perfil alto– es reavivado con la reunión de los iconos modernos de DC Comics en la Liga de la Justicia de América (JLA).

***The Flash* #123 (sep. 1961)**
El multiverso nace cuando el Flash de la Edad de Oro se encuentra cara a cara con su contrapartida de la Edad de Plata. La realidad del primer Flash se conocerá como Tierra-2, mientras que el mundo del segundo se denominará Tierra-1.

***Justice League of America* #21 (ago. 1963)**
El Universo DC tiene su primera crisis interdimensional cuando la JLA se encuentra con la JSA, en lo que se convertirá en una tradición anual.

***Detective Comics* #359 (ene. 1967)**
Entra en escena Batgirl (Barbara Gordon), una heroína independiente y capaz que enseguida se convertirá en uno de los personajes más populares de DC Comics.

***Crisis on Infinite Earths* #1 (abr. 1985)**
Para aligerar las variadas Tierras múltiples formadas en sus 50 años de historia, DC Comics lanzó una serie en 12 entregas que vio perecer a muchos de esos mundos a manos de Anti-Monitor. Cuando el villano fue finalmente eliminado, solo quedaba una Tierra.

En esta nueva realidad, se estableció que la mayoría de los héroes de Tierra-2 habían estado activos durante la II Guerra Mundial, mientras que las aventuras de Tierra-1 tenían lugar en la actualidad. Como consecuencia de Crisis en Tierras Infinitas, se rehicieron las historias del origen de iconos como Superman, Batman y Wonder Woman, con importantes correcciones de continuidad para ajustarse a la realidad de su nueva Tierra.

EDAD DE BRONCE

***Detective Comics* #395 (ene. 1970)**
Batman es devuelto a sus raíces más oscuras en «El secreto de las tumbas vacías», una entrega crucial que contribuye al paso a la Edad de Bronce de los cómics.

***Green Lantern* #76 (abr. 1970)**
El emparejamiento de Green Lantern y Green Arrow trae al cómic los problemas del mundo moderno, presentando una saludable dosis de crítica social.

***New Gods* #1 (mar. 1971)**
El Universo DC obtiene un panteón de Nuevos Dioses en una saga espacial situada en un Cuarto Mundo en los límites de la realidad de Superman.

***DC Comics Presents* #26 (oct. 1980)**
La «Liga de la Justicia junior» conocida como Jóvenes Titanes demuestra su valía en un adelanto de su próxima cabecera, *The New Teen Titans*.

1938–1955 **1956–1969** **1970–1983**

EDAD OSCURA

***Batman: The Dark Knight* #1 (1986)**
En un cercano futuro distópico, un Batman envejecido y amargado traspasa el límite de la ley al combatir a enemigos y amigos por igual para establecer una severa justicia en Gotham. Esta miniserie de referencia conectó con un lector maduro y marcó el contenido, el tono y el estilo de futuros cómics de la Edad Moderna.

***Watchmen* #1 (sep. 1986)**
Otra miniserie clave, *Watchmen* puso el «meta» en metahumanos, actualizando superhéroes de la Edad de Plata para lectores adultos. Situada al borde del Armagedón, esta elaborada historia criminal se desplegó en una extensa epopeya literaria que tendría un gran impacto en el UDC y más allá.

***Legends* #1 (nov. 1986)**
Cuando Darkseid, tiránico señor de Apokolips, ataca a los héroes del mundo volviendo a la humanidad contra ellos, se forma una nueva Liga de la Justicia para enfrentarse a él, junto con el Escuadrón Suicida, un grupo de supervillanos dirigido por el gobierno.

***Superman* (Vol. 2) #75 (ene. 1993)**
Superman muere persiguiendo a una bestia alienígena asesina, Doomsday. Más tarde, tras un tumultuoso año para Metrópolis, Superman hallará el camino de vuelta al mundo de los vivos.

***The Batman Adventures* #12 (sep. 1993)**
Haciendo la transición de la pantalla al papel, Harley Quinn llega al UDC desde la aclamada *Batman: The Animated Series*, y se convierte en una habitual de la galería de villanos de Batman.

***Zero Hour* #4 (sep. 1994)**
Aunque las diversas Tierras del UDC se reducían a una en Crisis en Tierras Infinitas, algunas entregas rezagadas de continuidad se ligaron pulcramente en la miniserie *Zero Hour*, que relata el intento del antiguo Green Lantern Hal Jordan, ebrio de poder, de rehacer el mundo a su imagen. Los títulos vigentes relacionados, cada uno con su propia entrega #0, presentan el recién revisado origen del personaje de cabecera.

EDAD MODERNA

***Identity Crisis* #1 (ago. 2004)**
En esta miniserie criminal salen a la luz oscuros secretos de la historia de la Liga de la Justicia de América, revelando un momento en que la Liga recurrió al lavado de cerebro de sus villanos.

***Infinite Crisis* #1 (dic. 2005)**
Regresan al UDC supervivientes de algunas realidades perdidas en la Crisis en Tierras Infinitas original. En esta miniserie, el enloquecido Superboy Prime y el manipulador Lex Luthor de Tierra-3 provocan una nueva Crisis para recuperar sus Tierras. El resultado, cuando la continuad es retocada de nuevo para actualizar el UDC, es Nueva Tierra.

***52* #1 (mayo 2006)**
Los títulos del UDC saltan un año como consecuencia de Crisis Infinita, y la maxiserie en 52 entregas semanales llamada simplemente *52* llena los huecos, culminando con el malvado Mr. Mente alterando múltiples mundos y creando un nuevo multiverso de 52 Tierras.

***Final Crisis* #1 (jul. 2008)**
El mal vence cuando las fuerzas de Darkseid conquistan la Tierra y logran «matar» a Batman, hasta que Superman lidera una revuelta para detener al tirano. Al final de la serie, se desvela que Bruce Wayne solo ha sido desplazado en el tiempo; en 2010 hallará el camino de regreso. Mientras tanto, Dick Grayson protege Gotham como Batman.

***Blackest Night* #1 (sep. 2009)**
Héroes y villanos no-muertos del UDC son reclutados como Black Lanterns por las maquinaciones del villano Nekrón. Varios Lanterns de todo el Espectro Emocional colaboran para poner fin a esta Noche Más Oscura. El resultado es la maxiserie «El Día Más Brillante», que contempla el renacimiento de muchos personajes, como la Cosa del Pantano.

***Flashpoint* #1 (jul. 2011)**
El suceso alterador de la continuidad más importante desde Crisis en Tierras Infinitas estableció un mundo alternativo desde el que un varado Barry Allen debía luchar por regresar. Sin embargo, cuando Flash logra devolver el mundo a su estado apropiado, el resultado es Tierra-0, un universo similar a la anterior Nueva Tierra, pero distinto en muchos aspectos.

EDAD MODERNA

***The New 52* (nov. 2011)**
El universo de Tierra-0 se presentó con el lanzamiento de 52 títulos separados. Cabeceras principales de largo recorrido, como *Action Comics* y *Detective Comics*, se reiniciaron desde el #1 revelando una nueva realidad en la que héroes icónicos se hallaban en la flor de la vida. El origen de Superman se volvió a narrar en *Action Comics*, el pasado de Wonder Woman se revisó en su propia cabecera, y Batman se embarcó en un «Año Cero» que reveló un nuevo enfoque sobre su historia familiar.

***Forever Evil* #1 (nov. 2013)**
Desde las páginas del *crossover* «Guerra de la Trinidad», ofrecido en las tres cabeceras de la Liga de la Justicia del momento, Maldad Eterna relata la llegada a Tierra-0 del Sindicato del Crimen de Tierra-3, que obliga a Batman y Lex Luthor a unirse para detenerlos.

***Convergence* #0 (jun. 2015)**
Los lectores fueron obsequiados con las aventuras de personajes de continuidades pasadas cuando Brainiac intentó hacer converger los mundos del multiverso. Al rebelarse los héroes, se forma un multiverso actualizado, con mundos similares a los anteriores pero modernizados para un público nuevo.

***Justice League* #40 (jun. 2015)**
Con este capítulo-prólogo comienza «La Guerra de Darkseid», que enfrenta al todopoderoso Anti-Monitor con Darkseid en un choque que por un breve tiempo otorgará poderes divinos a los miembros de la Liga de la Justicia.

***DC You* (ago. 2015)**
En una serie de nuevos títulos varios iconos de DC reciben un lavado de cara. El comisario Gordon toma temporalmente el manto de Batman cuando el Caballero Oscuro desaparece; Superman pierde brevemente sus poderes debido a las manipulaciones de Vandal Savage; y Wonder Woman luce traje y misión nuevos.

***DC Universe: Rebirth* #1 (mayo 2016)**
En un especial único que conduce a una serie de especiales Renacimiento de personajes específicos, el UDC da un paso evolutivo con el regreso de Wally West (Flash). Mientras algunos grandes títulos reinician el #1, dos títulos insignia, *Action Comics* y *Detective Comics*, retornan a su vieja numeración previa a los Nuevos 52. El Superman pre-Flashpoint es retomado donde quedó su recién muerto sucesor; los olvidados Jóvenes Titanes originales forman los Titanes; y la historia de Wonder Woman vuelve a revisarse. Mientras, el reparto de Watchmen espera su entrada en escena.

ARGUS

DEBUT *Justice League* (Vol. 2) #7 **(mayo 2012)** **BASE** Móvil
NOMBRE OFICIAL Grupo de Investigación Avanzada para la Unión de los Sobrehumanos
ALIADOS Liga de la Justicia, Killer Frost
ENEMIGOS Sociedad Secreta de Supervillanos
AFILIACIONES Liga de la Justicia de América

Oficialmente, ARGUS fue creado por el presidente de EE UU como enlace oficial del gobierno con la Liga de la Justicia. Con Steve Trevor al frente, la agencia proporcionaba apoyo económico y servicios de limpieza, pero su propósito real era espiar a los superhéroes.

A lo largo de cinco años, Trevor amplió las competencias de la organización para incluir la monitorización de todas las amenazas metahumanas e innaturales. Los agentes de ARGUS confiscaron artefactos místicos y tecnologías avanzadas, vigilaron incursiones extradimensionales y combatieron de forma secreta a monstruos, villanos y superhéroes que actuaran contra los supuestos intereses de EE UU y de la humanidad. Estas amenazas se neutralizaban y depositaban en cámaras de investigación confidencial llamadas Sala Negra, Sala Roja y Circo.

Tras sustituir a Trevor, Amanda Waller creó la Liga de la Justicia de América como un arma secreta para el caso de que los héroes originales actuaran fuera de control.

Según rumores no confirmados, ARGUS existió en realidad desde la guerra de Independencia. Cuando décadas después la guerra de Secesión dividió el país, empezó a conocerse como la Agrupación de Rangers Guardianes Unidos Secretos. **WW**

VOLVER A EMPEZAR
Cuando el Sindicato del Crimen de Superwoman y la Sociedad Secreta diezmaron ARGUS, Trevor se consagró a reconstruir la agencia.

EQUIPO
Siempre que Steve tenga unos pocos buenos hombres y mujeres para respaldarle, ARGUS deberá tenerse en cuenta.
1 Steve Trevor
2 Agente Dale Gunn
3 Directora Amanda Waller
4 Etta Candy

ALL-STAR SQUADRON [ESCUADRÓN ESTRELLA]

DEBUT *Justice League of America* (Vol. 1) #193 (encarte de presentación) **(ago. 1981)**; *All Star Squadron* (Vol. 1) #1 **(sep. 1981)**
UNIVERSO Tierra-2
BASE El Trylon y la Perisfera (Nueva York)
PODERES/HABILIDADES Muy variados, los empleados por cada uno de los héroes y «hombres misteriosos» de los EE UU de la II Guerra Mundial, reunidos contra las fuerzas del Eje y en defensa de la libertad y la democracia
ALIADOS Escuadrón Blackhawk
ENEMIGOS Adolf Hitler, Alemania nazi, Japón imperial, Barón Blitzkrieg, Ultra-Humanita, Per Degaton, espías enemigos
AFILIACIONES Oficina Federal de Investigación (FBI), Departamento de Guerra de EE UU

BANDAS Y ESTRELLAS
Cuando Tierra-2 más los necesitaba, los hombres misteriosos y héroes enmascarados de EE UU se reunieron para responder a la llamada.

EN TIEMPOS DE CRISIS...
El núcleo del Escuadrón Estrella fue sacudido cuando la crisis provocada por el destructor cósmico Anti-Monitor reconfiguró el multiverso: la historia fue reescrita y héroes como Superman, Batman, Wonder Woman y Green Arrow dejaron de existir en Tierra-2. Esto dejó un Escuadrón mermado para combatir a las hordas hitlerianas.

Cuando el presidente Franklin Delano Roosevelt recibió la alerta de un inminente ataque japonés sobre Pearl Harbor, envió un aviso urgente a la recién creada Sociedad de la Justicia de América (JSA); por desgracia, la JSA había sido emboscada por una asociación de enemigos de su propio futuro y fue incapaz de responder.

Sin embargo, otros patriotas que habían comenzado recientemente la lucha como héroes enmascarados acudieron a la petición urgente del presidente. Reunido a raíz del ataque japonés y dirigido por Liberty Belle y Hawkman, un batallón de estos nuevos héroes formó el Escuadrón Estrella. Esta imprecisa organización paraguas acogía a la Sociedad de la Justicia, los Siete Soldados de la Victoria y los Luchadores por la Libertad, así como a varios «hombres misteriosos» no alineados. Su misión era defender EE UU hasta la victoria final. Como era de esperar, al acabar la II Guerra Mundial, el Escuadrón se disolvió.

El abrumador poder de los campeones disfrazados podría haber acabado antes con la guerra, pero una barrera mística cubría cada metro de territorio controlado por el Eje: este telón arcano fascinaba a cualquier héroe con poderes de origen mágico, convirtiéndolo en esclavo de las fuerzas nazis. **WW**

ALL CASTE [CASTA TOTAL]

DEBUT *Red Hood and the Outlaws* (Vol. 1) #1 (nov. 2011)
BASE Acres de la Totalidad
PODERES/HABILIDADES Artes marciales, técnicas avanzadas de meditación
ALIADOS S'aru el Protector, Jason Todd
ENEMIGOS Sin Nombre

Hace milenios, una familia de nueve guerreros fundó los Sin Nombre, un culto dedicado al mal absoluto, y obtuvo un vasto poder y la inmortalidad. Con el tiempo, una de las hermanas, Ducra, se separó para formar su propia facción –la Casta Total– y luchar contra sus malignos hermanos.

Durante 3000 años, Ducra la Instructora dirigió esta orden clandestina de monjes guerreros en una guerra secreta contra su propia familia. Encerrados en la Cámara del Todo, en el Himalaya, los monjes forjaron vínculos con el mundo exterior sin perder su independencia respecto a él.

Por recomendación de Talia al Ghül, los monjes entrenaron a Jason Todd tras su resurrección. Cuando años después Jason volvió a los Acres de la Totalidad, descubrió que Ducra y su Casta Total habían sido masacrados. Mientras pedía perdón ante el cuerpo de Ducra por haberle fallado, se le apareció su espíritu y le reveló que los autores de la masacre habían sido sus enemigos declarados, los Sin Nombre. Junto con Essence, la única superviviente, Todd vengó las muertes de la Casta Total, acabando con los estragos de los Sin Nombre. **WW**

EJÉRCITO DE MUERTOS
Cuando Todd volvió a la Casta Total, halló a sus miembros masacrados. Entonces, sus cadáveres reanimados atacaron a Jason y sus aliados, Arsenal y Starfire.

AMAZING MAN

DEBUT *All Star Squadron* (Vol. 1) #23 (jul. 1983)
VERSIÓN ACTUAL *O.M.A.C.* (Vol. 4) #2 (dic. 2011)
NOMBRE REAL Rocker Bonn
BASE Wayne (Texas)
ESTATURA Variable **PESO** Variable
OJOS Marrones **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Absorción de la materia, transmutación y regeneración corporal; descarga la materia absorbida en ráfagas de energía
ENEMIGOS Hermano Ojo, OMAC

Rocker Bonn era un agente de la agencia de inteligencia Jaque Mate antes de ser transferido a su filial pública Industrias Cadmus. Sometido a experimentos genéticos como parte del Proyecto Cadmus, obtuvo el poder de incorporar masa y materia de forma explosiva, asumiendo asimismo sus propiedades físicas. Con el nombre clave de Amazing Man, Bonn escapó en vez de convertirse en instrumento de Cadmus.

Un tiempo después, cuando se ocultaba trabajando como camarero en Texas, el satélite sintiente Hermano Ojo lo manipuló para que luchara con Kevin Kho, reacio anfitrión del Constructo de Ataque de Una Sola Máquina (OMAC). Atrapado en una confusa batalla a tres bandas entre la policía, OMAC y él mismo, Amazing Man fue reducido y, tras ser embaucado para absorber parte de los circuitos de OMAC, fue a su vez absorbido en Hermano Ojo, que consideraba al transmorfo útil para sus propios planes. **WW**

A LOS OJOS
Engañado para combatir con OMAC, Amazing Man llevaba ventaja inicial hasta que OMAC le dejó temporalmente ciego.

ALPHA CENTURION [CENTURIÓN ALFA]

DEBUT *Zero Hour* (Vol. 1) #3 (sep. 1994)
VERSIÓN ACTUAL *Convergence: Superman* (Vol. 1) #2 (jul. 2015)
NOMBRE REAL Roman **BASE** Metrópolis
ESTATURA 1,66 m **PESO** 75 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Fuerza, velocidad y resistencia superhumanas; vuelo; puede convocar a un panteón de guerreros aliens, la Pax Galactica
ALIADOS Superman, Supergirl, Erradicador, Acero
ENEMIGOS Lex Luthor, Superman Ciborg

El estudiante de instituto Roman fue herido durante un ataque terrorista de Lexus al Museo de Historia de Metrópolis. Sangrando profusamente, usó un antiguo cinturón para hacerse un torniquete, y al instante fue poseído por un dios menor romano atrapado en su interior. Centurión Alfa se apropió del cuerpo de Roman y lo transformó. Dotado de pronto de capacidades superhumanas, Roman derrotó con facilidad a los terroristas.

Desde entonces, Centurión Alfa ha usurpado varias veces el cuerpo de Roman, dejando a su anfitrión aterrorizado ante la idea de que un día el héroe guerrero decida poseerlo para siempre. Centurión parece capaz de sentir el peligro inminente antes de que aparezca y fuerza el cambio sin previo aviso. Ha poseído a muchos anfitriones a lo largo de los siglos, para derrotar a monstruos y cumplir los mandatos del místico Panteón de Gracia; está obligado a salvar vidas y mantener el orden a cualquier precio. **WW**

QUO VADIS?
Roman nunca sabe cuándo su cuerpo será súbitamente tomado por Centurión Alfa, o dónde le llevará la última usurpación.

ALPHA LANTERNS

DEBUT *Green Lantern* (Vol. 4) #26 (feb. 2008)
VERSIÓN ACTUAL *Green Lantern Corps* (Vol. 3) #8 (jun. 2012)
BASE Oa
PODERES/HABILIDADES Cuerpos ciborg que incorporan tecnología Manhunter capaz de vaciar los anillos de carga Green Lantern
ENEMIGOS Siniestro Corps, Superman Ciborg, Guardianes del Universo
AFILIACIONES Green Lantern Corps

Cuando los Guardianes del Universo reescribieron las reglas de conducta de los Green Lanterns, crearon un nuevo rango para controlar el Cuerpo. Los Alpha Lanterns eran leales veteranos convertidos en ciborgs con tecnología Manhunter y con una Batería de Poder capaz de vaciar los anillos de los Lanterns. Esta división de «asuntos internos» era odiosa para los oficiales comunes, así como su Juramento de Intenciones: «En días de paz, en noches de guerra, obedeceréis las leyes para siempre, o responderéis por las malas conductas. Juramos nosotros, los elegidos… ¡el Cuerpo Alpha!»

Tras decidir que los Green Lanterns eran un experimento fallido, los Guardianes manipularon a los Alpha para desencadenar una guerra civil en el Cuerpo. Al hacer que Guy Gardner y un ejército de Guerreros Esmeralda destruyeran a sus supervisores ciborg, los oanos simplemente estaban eliminando un obstáculo para la introducción de su implacable «Tercer Ejército». **WW**

PODEROSOS PEONES
Los Alpha Lanterns renunciaron con orgullo a sus propios seres para servir mejor al Cuerpo, pero fueron traicionados sin escrúpulos por sus crueles señores.

AMBUSH BUG

DEBUT *DC Comics Presents* #52 **(dic. 1982)**
VERSIÓN ACTUAL *Channel 52* #1 **(abr. 2013)**
NOMBRE REAL Irwin Schwab
BASE Metrópolis
ESTATURA 1,77 m **PESO** 66 kg
OJOS Verdes **CABELLO** No tiene
PODERES/HABILIDADES Entrevistador; conciencia de la cuarta pared
AFILIACIONES Channel 52

El reportero de Channel 52 Ambush Bug es el artrópodo-en-el-lugar-de-los-hechos cuando hay que entrevistar a héroes (y villanos) sobre sus últimas hazañas. Allí estaba en la Guerra de la Trinidad; allí estaba en la invasión de Darkseid; ha estado en casi cada crisis y convergencia, poniendo un micrófono delante de la gente importante, ya fuera de Tierra-1 o de Tierra-31, del siglo XXI o del año 3000.

Para saber lo último acerca de los recientes cambios en los Jóvenes Titanes, para conocer la auténtica historia del bebé de Superwoman o para estar al tanto de los dramas del Monte Olimpo, Ambush Bug es tu insectoide. Él tiene las historias que no tocará el *Daily Planet*, y está en el lugar cuando Galaxy Broadcasting se oculta en el estudio. Si quieres saber lo último sobre los grandes sucesos que afectan a tu mundo y más allá, sintoniza el Channel 52 y no dudes de que Ambush Bug te informará. **AI**

ANTENAS PARA LA NOTICIA
Ambush Bug siempre parece saber cuándo se está fraguando una historia, y no teme rastrillar el estiércol o levantar ampollas para llegar a la verdad.

AMAZO

DEBUT *The Brave and the Bold* #30 **(jun.-jul. 1960)**
VERSIÓN ACTUAL *Justice League* (Vol. 2) #8 **(jun. 2012)** (androide); *Justice League* (Vol. 2) #36 **(ene. 2015)** (Ikarus)
NOMBRE REAL Armen Ikarus
BASE Nueva York
ESTATURA 2,44 m **PESO** 220 kg
OJOS Amarillos **CABELLO** Pelirrojo
PODERES/HABILIDADES Células sintéticas de absorción le otorgan los poderes de cualquier metahumano cercano; creación y recombinación impredecibles de esos poderes
ALIADOS Profesor Ivo
ENEMIGOS Liga de la Justicia
AFILIACIONES Sociedad Secreta de Supervillanos

LA OBRA MAESTRA DE IVO
La capacidad de Amazo para absorber y usar los poderes de sus enemigos le convertía en un formidable oponente incluso para la fuerza combinada de la Liga de la Justicia.

PODERES ROBADOS
El Amazo original era un androide creado por un científico loco, el Profesor Ivo, que le dio poderes robados a los mayores héroes de la Tierra, con el fin de utilizarlo para conquistar el mundo.

Obsesionado con la idea de la inmortalidad, el Profesor Ivo diseñó una enzima sintética capaz de absorber la energía y los poderes de cualquier ser cercano, y la incorporó en el sistema operativo «A-maze», que formaba parte de las modificaciones cibernéticas que salvaron la vida de Vic Stone y lo recrearon como ciborg. Luego procedió a construir una personificación completa del sistema, llamada Androide Amazo, que más tarde sería encontrado por la Liga de la Justicia.

Amazo reapareció como miembro de la Sociedad Secreta de Supervillanos creada por el Profesor Ivo junto al Infiltrado. Posteriormente, Lex Luthor usó el sistema Amazo como base para su letal virus Amazo, que extendió mediante el Dr. Armen Ikarus de LexCorp –la primera víctima del virus–, infectando a docenas de personas.

El virus también mutó a Ikarus en el nuevo Amazo, dándole la capacidad no solo de imitar y replicar poderes, sino también de suprimirlos. Pero su impredecibilidad lo convirtió en una terrible amenaza al ser liberado en Metrópolis. Luthor y la Liga de la Justicia impidieron que Ikarus dispersara el virus por el mundo y produjeron rápidamente una vacuna, pero no antes de que se creara cierto número de nuevos metahumanos, que conservaron sus recientes poderes incluso después de que el virus fuera eliminado de su organismo. **AI**

EL ASCENSO DE IKARUS
El Dr. Armen Ikarus se convirtió en el nuevo Amazo, y estuvo a punto de producir un vector para extender el nuevo virus Amazo por el mundo, con resultados catastróficos.

IMITADOR
Además de absorber y replicar los poderes metahumanos, el androide Amazo podía recrear su equipamiento, como los anillos de poder de Green Lantern.

AMAZONS [AMAZONAS]

DATOS

DEBUT *All-Star Comics* #8 **(dic. 1941-ene. 1942)**
VERSIÓN ACTUAL *Wonder Woman* (Vol. 4) #1 **(nov. 2011)**
BASE Themyscira/Isla Paraíso
MIEMBROS NOTABLES Diana, Hipólita, Dérine, Dessa, Hessia, Aleka, Donna Troy
PODERES/HABILIDADES Fuerza superhumana, gran destreza en el combate; algunas poseen poderes mágicos
ALIADOS Hijos de Hefesto
ENEMIGOS Primogénito
AFILIACIONES Dioses olímpicos

GUERRERAS PACÍFICAS
La costumbre de las amazonas es entrenar mente, cuerpo y espíritu, y solo emprenden la guerra cuando hay un auténtico motivo.

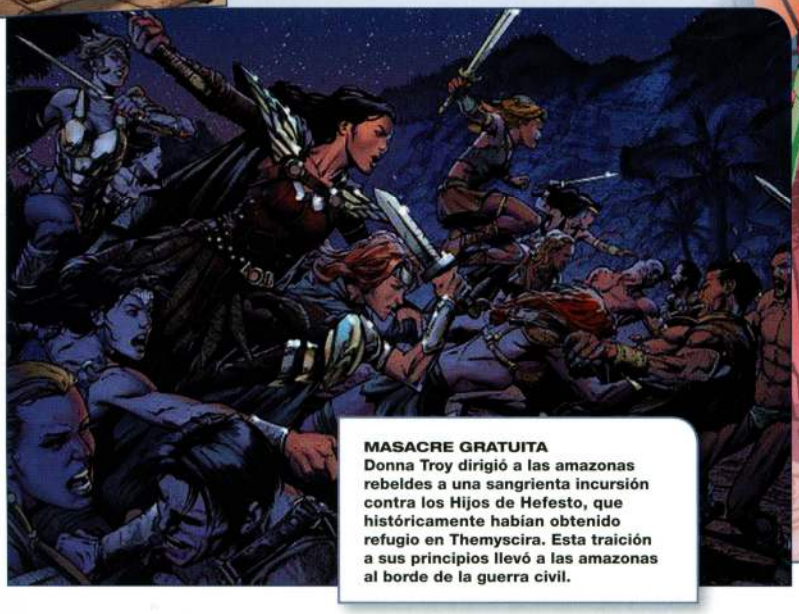
Las amazonas, una raza de guerreras superhumanas creada por diosas olímpicas a partir de los espíritus de mujeres muertas a manos de varones, habitan en Isla Paraíso. Allí custodian el antiguo mal enterrado en las profundidades de la isla.

Durante miles de años las amazonas vivieron en Isla Paraíso, guardando la Caja de Pandora, enterrada bajo su tierra. Ocasionalmente aumentaban su número raptando a incautos marineros que se acercaban demasiado. Mientras que la descendencia masculina de la unión con estos navegantes cautivos se confiaba a Hefesto, las niñas eran criadas para convertirse en amazonas.

La princesa amazona Diana, hija de la reina Hipólita y Zeus, creció creyendo que había sido creada de la arcilla: un ardid urdido por Hipólita para proteger a su hija de la ira de Hera, esposa de Zeus. Más tarde, el hallazgo del origen de Diana provocaría un cisma entre las amazonas, muchas de las cuales sintieron que Diana las había abandonado al emprender sus misiones en el mundo patriarcal como Wonder Woman. Esta rebelión llegó a un punto crítico cuando Hipólita fue asesinada y su rival Dérine usó la hechicería para crear una nueva campeona amazona, Donna Troy, de los restos de arcilla de la reina, remedando la falsa historia del origen de la propia Diana.

Las amazonas rebeldes, lideradas por Donna Troy, masacraron a los Hijos de Hefesto, preparando el terreno para un enfrentamiento entre Wonder Woman y Donna Troy… en el que triunfaría Wonder Woman afirmándose como reina de las amazonas y heredera de su madre. Ahora las amazonas volvían a estar unidas bajo el liderazgo de Diana, aunque las tensiones subyacentes causadas por la rebelión no habían desaparecido del todo. **Al**

TRAICIÓN INTERNA
Dérine presentó a Donna Troy como una auténtica campeona de las amazonas.



MASACRE GRATUITA
Donna Troy dirigió a las amazonas rebeldes a una sangrienta incursión contra los Hijos de Hefesto, que históricamente habían obtenido refugio en Themyscira. Esta traición a sus principios llevó a las amazonas al borde de la guerra civil.

EN EL ARCHIVO

En su debut en los cómics de la década de 1940, las amazonas eran un grupo de guerreras inmortales obligadas por la diosa Afrodita a dejar el mundo de los hombres y marchar a la remota Isla Paraíso. Con el tiempo, las amazonas restablecieron las relaciones diplomáticas con el mundo exterior e incluso reconstruyeron su hogar insular después de que fuera destruido.

Hipólita ya había sido presentada en los cómics de la Edad de Oro, y su muerte lanzó a las amazonas a una nueva era, con Diana como reina. Desde finales de la década de 1960, las habilidades de lucha de las amazonas las han convertido en objetivo de varios dioses olímpicos y de fuerzas terrenales que pretendían controlarlas.

FRENTE UNIDO
Mujeres notables de la historia de las amazonas de Themyscira.

AMETHYST [AMATISTA]

DEBUT *Legion of Super-Heroes* (Vol. 2) #298 **(abr. 1983)**
VERSIÓN ACTUAL *Sword of Sorcery Featuring Amethyst* #0 **(nov. 2012)**
NOMBRE REAL Amy Winston
BASE Nilaa
ESTATURA 1,72 m **PESO** 55 kg
OJOS Violetas **CABELLO** Rubio
PODERES/HABILIDADES Experta espadachina; maneja las fuerzas mágicas de la Casa Amatista
ALIADOS Princesa Ingvie, John Constantine
ENEMIGOS Lady Mordiel, Eclipso
AFILIACIONES Casa Amatista, Liga de la Justicia Oscura

Amy Winston no encajaba en el instituto. Vivía en una caravana con su madre, Graciel, quien insistía en que Amy entrenara con la espada en su tiempo libre. Le prometió que la llevaría a su verdadero hogar al cumplir los 17 y, cuando llegó el momento, la condujo a una zona remota y activó una gema portal. Amy pasó a través de ella y emergió en el mundo místico de Nilaa como la princesa Amaya, de la Casa Amatista.

En Nilaa supo que su madre era el objetivo de su corrupta tía, Lady Mordiel, quien deseaba la muerte de Graciel para poder asegurarse el control absoluto sobre la Casa Amatista (de hecho, fue el ansia de poder de Mordiel la que había provocado la huida de Graciel años atrás). Resultó que, cuando más tarde Amaya luchó por su vida contra el letal supervillano Eclipso, su madre y su tía le traspasaron todos sus poderes, y así salió vencedora. **MM**

EN EL ARCHIVO

Amy Winston y su alter ego Amatista debutaron en 1983, en una historieta incluida en las páginas de *Legion of Super-Heroes*. Pero su historia tenía poco que ver con las aventuras de la Legión del siglo XXXI, y se situaron en el presente.

Amy luchaba contra las fuerzas de Dark Opal y, a diferencia de la versión actual, la realidad a la que era transportada se llamaba Mundogema, y no Nilaa. Amatista protagonizaría su propia maxiserie en doce entregas, seguida por una serie algo más larga en 1985.

PROBLEMAS DE ADOLESCENCIA
En su debut, Amy Winston solo tenía 13 años. En Mundogema se convertía en adulta y tenía que enfrentarse a villanos como Tara y el Niño.

ANGEL AND THE APE [ÁNGEL Y EL MONO]

DEBUT *Showcase* **(Vol. 1) #77 (sep. 1968)**
BASE Nueva York
ESTATURA 1,77 m (Ángel); 1,75 m (Sam)
PESO 64 kg (Ángel); 250 kg (Sam)
OJOS Azules (Ángel); avellana (Sam)
CABELLO Rubio (Ángel); negro (Sam)
PODERES/HABILIDADES **Ángel**: detective experta; lingüista; artista marcial; hábil esgrimista **Sam**: poderes de control mental

Mientras exploraba en África con su padre, el profesor Theo O'Day, Ángel descubrió a un gorila parlante, con el que regresaron a EE UU. Allí el gorila adoptó el nombre de Sam Simeon y vivió con los O'Day, incluidas la esposa de Theo, la ex luchadora contra el crimen Princesa Poder, y la otra hija de ambos, la superfuerte Atenea, que más tarde adquiriría cierta fama como Conejita Tonta, miembro de los Cinco Inferiores.

Originalmente, Sam procedía de Ciudad Gorila y estaba relacionado con Gorila Grodd, uno de los más fieros adversarios de Flash, aunque él solo tenía una parte de los poderes mentales de Grodd. Mientras Sam iniciaba una carrera como dibujante, Ángel pulió sus habilidades físicas y mentales, que usó como detective privada. Ambos compartían oficina, y sus aventuras sirvieron de inspiración para los cómics de Sam. **MM**

EN EL ARCHIVO

El Anarkía original fue Lonnie Machin, un anarquista decidido a causar problemas en Gotham City. En su primer encuentro con el Caballero Oscuro, pintó su logo con espray en la capa de Batman. Su apodo sería usurpado luego por otros jóvenes enemigos de Batman, los General, que vestían una variante del clásico uniforme rojo de Anarkía. Tras el suceso Flashpoint, Lonnie vino a ser conocido solo como Moneyspider, pero se convertiría en el nuevo Anarkía.

ANARQUÍA INTERGALÁCTICA
Anarkía fusionó sus hemisferios cerebrales y así se volvió súper listo y devino un eficaz vigilante. Durante un breve tiempo, tras obtener un anillo de poder, se convirtió en un Green Lantern.

ANARKY [ANARKÍA]

DEBUT *Detective Comics* (Vol. 1) #608 **(nov. 1989)**
VERSIÓN ACTUAL *Green Lantern Corps* (Vol. 3) #25 **(ene. 2014)** (Anarkía I); *Detective Comics* (Vol. 2) #37 **(feb. 2015)** (Anarkía II)
NOMBRE REAL Sam Young
BASE Gotham City
ESTATURA 1,98 m **PESO** 98 kg
OJOS Azules **CABELLO** Rubio
PODERES/HABILIDADES Sumamente inteligente y hábil estratega; se apropió de la tecnología de control mental del Sombrerero Loco para sus propios fines; poderosas conexiones con la alta sociedad de Gotham
ALIADOS Culto de seguidores
ENEMIGOS Batman, Sombrerero Loco, Harvey Bullock
AFILIACIONES Ayuntamiento de Gotham

Cuando el traficante de personas Jeb Lester fue prendido con fuego y arrojado desde la Torre Wayne en el centro de Gotham, Batman y Harvey Bullock empezaron a investigar el caso. Descubrieron que el asesino de Lester era un nuevo vigilante que, usando un personaje visto durante el Año Cero, se llamaba a sí mismo Anarkía. Tras intentar hacer volar la propia Torre Wayne, Anarkía salió a la luz con un vídeo, exhortando a los ciudadanos de Gotham a liberarse de sus prisiones autoimpuestas y a participar del caos por toda la ciudad. Para permitirles hacerlo de forma anónima, se ocupó de que se dejaran máscaras de Anarkía a la puerta de todos los hogares.

En realidad, Anarkía era el concejal Samuel Young, que estaba usando su movimiento Anarkía como cortina de humo para ocultar sus verdaderas actividades y motivaciones. Años atrás, siendo él joven, su hermana había sido violada y asesinada por el Sombrerero Loco. Ahora, ya adulto, Sam buscaba venganza, y para ello secuestró al villano. Planeaba asesinarlo y emplear su tecnología de control mental para dirigir un ejército de ciudadanos, todos con la máscara de Anarkía. ¡Hasta llegó al extremo de modelar las máscaras con el rostro de su hermana! Para frustrar los planes de Anarkía fue necesario el esfuerzo conjunto de Batman y el detective Bullock, de la policía de Gotham. **MM**

ANIMAL MAN

DEBUT *Strange Adventures* (Vol. 1) #180 **(sep. 1965)**
VERSIÓN ACTUAL *Animal Man* (Vol. 2) #1 **(nov. 2011)**
NOMBRE REAL Bernhard «Buddy» Baker
BASE San Diego (California)
ESTATURA 1,80 m **PESO** 78 kg
OJOS Azules **CABELLO** Rubio
PODERES/HABILIDADES Capaz de conectar con la mística y poderosa fuerza vital «el Rojo», que le permite usar las habilidades de cualquier animal; carismático; acróbata prodigioso; perfecta forma física
ALIADOS Cosa del Pantano, Adam Strange
ENEMIGOS Anton Arcane, Hermano Sangre
AFILIACIONES Liga de la Justicia Unida

Unos cinco años atrás, en el Congo, un héroe llamado Animal Man perseguía a un grupo de furtivos. Animal Man, avatar elegido por el Rojo –una fuerza mística que conecta a todos los animales–, quedó sorprendido al ver que uno de los hombres a los que perseguía resultó ser Anton Arcane, agente de una fuerza rival de muerte y podredumbre conocida como la Putrefacción. Arcane asesinó a este Animal Man, y el Rojo buscó un nuevo avatar y eligió para ello al especialista de cine Buddy Baker.

Mientras conducía del trabajo a casa, Buddy vio estrellarse en un bosque cercano lo que parecía ser una nave alienígena. Se acercó a investigar… y se desmayó. Buddy nunca sospechó que el Rojo había creado un escenario de origen que él pudiera asumir con facilidad, en lugar de revelar su verdadera naturaleza. Así, cuando despertó, Buddy creyó que había sido abducido por unos extraterrestres e intervenido por ellos. Tras encontrar un uniforme que el Rojo había dejado para él, decidió convertirse en superhéroe, tal y como el Rojo había planeado. Más adelante, después de haber aceptado su papel como Animal Man, Buddy conoció el secreto de su transformación. **MM**

PODER ROJO
Las aventuras de Animal Man le han llevado a combatir a las fuerzas de la Putrefacción y al villano Hermano Sangre.

EN EL ARCHIVO

En su debut mediada la década de 1960, Animal Man nacía después de un avistamiento de alienígenas. Tras una época con los Héroes Olvidados, Buddy recibía su propia serie y se convertía en miembro fundador de la Liga de la Justicia Europa. En su título, descubrió su auténtico origen e incluso rompió la cuarta pared, encontrándose con el guionista de sus proezas; se convirtió en embajador del Rojo, y en cierto momento lució una larga cabellera negra y blanca.

EXTRAÑO EQUIPO
Animal Man se convirtió en estrecho aliado de Adam Strange y Starfire cuando los tres se embarcaron en una aventura espacial en las páginas de la maxiserie *52*.

ANTI-MONITOR

DEBUT *Crisis on Infinite Earths* #2 **(mayo 1985)**
VERSIÓN ACTUAL *Forever Evil* #7 **(jul. 2014)**
NOMBRE REAL Mobius
BASE Móvil
ESTATURA Variable **PESO** Variable
OJOS Rojos **CABELLO** No tiene
PODERES/HABILIDADES Casi omnipotente cuando se funde con la Ecuación Anti-Vida; fuerza y resistencia superhumanas; absorción y proyección de energía; rayos de antimateria; vuelo; dirige un ejército de demonios sombra; puede absorber la fuerza vital de sus víctimas
ALIADOS Grail
ENEMIGOS Darkseid, Liga de la Justicia, Sindicato del Crimen

Hace muchos años, en el distante planeta Qward, un hombre llamado Mobius construyó un sofisticado dispositivo, la Silla de Mobius. Con el afán de vislumbrar lo prohibido, Mobius intentó ver la fuente del universo de antimateria, esperando descubrir lo que desencadenó su creación. Lo que encontró fue la Ecuación Anti-Vida, una infame verdad que el tirano Darkseid llevaba toda la vida buscando. La ecuación se fusionó con Mobius, transformándolo en el poderosísimo Anti-Monitor. Mientras tanto, la Silla de Mobius llegó a las manos del nuevo dios Metrón, que la usó para explorar el universo.

Anti-Monitor se convirtió en un destructor que viajaba de un universo a otro consumiendo mundos. Provocó la Crisis en Tierras Infinitas destruyendo el multiverso, un suceso que solo unos pocos, entre ellos Metrón, recuerdan. Pero Mobius pronto se cansó de su vida destructiva y tramó un elaborado plan con la hija de Darkseid, Grail, para liberarlo de su carga. Guerreando contra Darkseid, Mobius asesinó a 5000 millones de personas en Tierra-3 para absorber su energía, y a continuación atacó y mató a Darkseid. Este acto desató sus poderes y permitió a Mobius liberarse de la maldición de vivir como Anti-Monitor. **MM**

EN EL ARCHIVO

En su encarnación original, Anti-Monitor tenía un aspecto distinto, pero era tan poderoso como tras Flashpoint. Aunque Crisis en Tierras Infinitas alteró la realidad en la década de 1980 y Flashpoint la volvió a transformar en 2011, Anti-Monitor conservó su papel de remodelador del multiverso… aunque pocos personajes recordaban haber luchado contra el supervillano. Destruido durante la Crisis, Anti-Monitor renació con la formación de las 52 nuevas realidades, y se convirtió en guardián de los Sinestro Corps.

MUNDOS EN CRISIS
Los devastadores intentos de Anti-Monitor de crear un multiverso de pura antimateria solo cesaron cuando los héroes supervivientes de distintas Tierras se sacrificaron para detenerle.

AQUAMAN

DATOS

DEBUT *More Fun Comics* #73 **(nov. 1941)**
VERSIÓN ACTUAL *Aquaman* (Vol. 7) #1 **(nov. 2011)**
NOMBRE REAL Arthur Curry
BASE Boston; Bahía Amnistía; Atlantis
ESTATURA 1,85 m **PESO** 147 kg **OJOS** Azules **CABELLO** Rubio
PODERES/HABILIDADES Fuerza, reflejos y energía superhumanos debido a su fisiología híbrida atlante; control telepático sobre los organismos marinos; respiración bajo el agua y resistencia a la presión; resistencia a la energía y el calor; porta el Tridente de Poseidón
ALIADOS Stephen Shin, Mera, Batman
ENEMIGOS Orm, Quimera, Manta Negra
AFILIACIONES Liga de la Justicia, los Otros

Criado por el farero Tom Curry después de que Atlanna, su madre atlante, volviera al mar, Arthur Curry fue llamado a asumir su destino real antes de alcanzar la edad adulta en el pueblo costero de Bahía de la Amnistía, en Maine. Su reino abarca casi el 70 % de la superficie de la Tierra, y él gobierna sobre todas las criaturas que pueblan las aguas marinas. Soberano de Atlantis y guardián de los océanos por designio de Poseidón, Aquaman es además miembro fundador de la Liga de la Justicia.

DE UN VISTAZO

Ciudad bajo el mar
A lo largo de los siglos, la legendaria ciudad de Atlantis ha generado diversos mitos, tras los cuales se halla una realidad aún más extraordinaria. Esta fantástica ciudad submarina es el hogar de una avanzada civilización cuyos habitantes guardan los océanos y recelan de cualquiera que viva en la superficie.

Mera
Intrépida y poderosa heroína, la princesa de Xebel fue entrenada desde la niñez para matar atlantes, pero su amor por Aquaman ha superado esa instrucción.

Influencia acuática
Aquaman puede influir en la conducta de los organismos marinos. No es exactamente telepatía, pues la mayoría de estos seres no tienen cerebro suficiente para obedecer órdenes telepáticas, pero puede provocar deseos en su interior y confiar en que su propia naturaleza haga el resto.

HISTORIAS CLÁSICAS

***Aquaman* (Vol. 5) #42-46 (mar.-jul. 1998)** Las guerras dinásticas olímpicas llegan a Atlantis en «Las guerras de Tritón», cuando el hijo de Poseidón intenta reinar sobre los siete mares.

***Aquaman* (Vol. 6) #15-20 (abr.-sep. 2004)** En «Marea americana», el hundimiento espontáneo de San Diego mata a miles de personas... pero da a otras miles una nueva vida acuática. ¿Quién está detrás?

***Aquaman: Sword of Atlantis* (Vol. 1) #40-45 (mayo-oct. 2006)** Un joven Arthur Curry se ve inmerso en varias intrigas submarinas que involucran al Rey Tiburón, la historia de su homónimo y el destino de Atlantis.

***Aquaman* (Vol. 7) #14-17 (ene.-abr. 2013)** Un misil sin control desata una guerra entre Atlantis y el mundo de la superficie.

Desilusionado con la vida de superhéroe y cansado de ser objeto de la burla pública, Aquaman abandonó la Liga de la Justicia y el trono de Atlantis, buscando una vida tranquila en Boston junto a su esposa Mera, princesa de Xebel. Pero cuando unos monstruos acuáticos atacaron un pueblo cercano a su hogar de niñez en Bahía de la Amnistía, la pareja los rastreó hasta la fosa de las Marianas por consejo del Dr. Stephen Shin, antiguo mentor de Aquaman. Allí hallaron una civilización alienígena agonizante que cazaba criaturas de la superficie para sobrevivir, y la enterraron con una explosión volcánica del fondo marino.

EN SU ELEMENTO
Aquaman, aquí de niño, con su padre humano y su madre atlante, siempre sufrirá un conflicto de lealtad entre la tierra y el mar.

También encontraron un artefacto atlante que parecía contener una pista sobre la destrucción de Atlantis. Mientras consultaba con el Dr. Shin, Aquaman se vio interrumpido por Ya'Wara, que le reveló que su antigua némesis, Manta Negra, estaba dando caza a los Otros, grupo creado por Aquaman para proteger los artefactos atlantes antiguos. Manta Negra había robado algunos de esos artefactos, incluido el cetro de un antiguo gobernante de Atlantis conocido como el Rey Difunto; se dirigía a la tumba de este en la Antártida, y Aquaman y los Otros siguieron su pista, mientras Mera marchaba a una misión en Xebel.

GUERRA CON FOSA
Aquaman y Mera se enfrentan a una horda de la voraz Fosa.

El atlante exiliado Vulko relató a Aquaman la historia sobre cómo se conocieron sus padres, dejando entrever su importancia. Los Otros interceptaron a Manta Negra y Aquaman lo derrotó, pero un desconocido se hizo con el cetro y lo usó para liberar a las criaturas de la Fosa de su prisión volcánica. Cuando Orm, hermano de Aquaman, inició una guerra con la superficie debido a que el fallo en una prueba con misiles militares amenazó a Atlantis, Aquaman descubrió que Vulko le había traicionado: él había robado el cetro y despertado al Rey Difunto.

El Rey Difunto atacó al mundo de la superficie con nieve y congeló el reino de Xebel con Mera en su interior, mientras el Carroñero, antiguo enemigo de Aquaman, atacaba a Atlantis. Aquaman liberó a Mera y repelió al Carroñero, pero el Rey Difunto se apropió de su tridente y le dijo que su familia no era una realeza auténtica, sino una usurpadora. Para vergüenza de Aquaman, le reveló que su ancestro era el hermano del Rey Difunto, y que asesinó al resto de su familia. En venganza, el Rey Difunto había creado las reliquias y usado el cetro para hundir Atlantis.

LOS HIJOS DE LOS GIGANTES

El arqueólogo Daniel Evans robó el tridente de Aquaman creyendo que una runa inscrita en él abriría un pasaje a Atlantis. Por desgracia, le habían engañado: la palabra no significaba «puerta», sino «Infierno»; así, cuando abrió el portal, surgió un enloquecido Hércules largo tiempo aprisionado, acompañado por los Hijos de los Gigantes, cuatro bestias horribles no vistas desde tiempos antiguos.

TRABAJO HERCÚLEO
Aquaman tan solo puede mirar cómo Hércules se abre camino desde el Infierno y entra de nuevo en el mundo.

EL TRIDENTE DE POSEIDÓN
Talismán del favor del dios del mar, el tridente simboliza el papel de Aquaman como protector de los océanos. Garantiza vastos poderes sobre los mares y el clima, y puede crear también objetos sólidos, proyectar campos de fuerza y transformarse en una espada.

Aquaman halló el cetro en un pecio y usó su poder para dirigir a la Fosa contra el Rey Difunto y, una vez derrotado este, destruyó el arma. Aquaman volvió a ser rey de Atlantis, y su hermano Orm, tras un acuerdo de paz entre Atlantis y los habitantes de la superficie, partió en busca de otros reinos marinos perdidos que existieron durante el reinado del Rey Difunto. Entonces apareció un nuevo adversario: Quimera, creado a partir del cuerpo mutilado de un buzo a quien Aquaman había salvado. Al mismo tiempo, Atlantis era sacudida por terremotos, y, tras un malentendido con la Cosa del Pantano, su investigación volvió a llevar a Aquaman al misterio de su herencia. Buscando a su madre, Atlanna, a través de portales dimensionales, Aquaman y Mera al fin la encontraron... tan solo para oírla negar que él fuera su hijo. Parecía que la propia Atlantis rechazaba a Aquaman por sus falsos ancestros. Con la ayuda de Detective Marciano y Gorila Grodd, Aquaman y Mera convencieron a Atlanna de la verdad, pero no antes de que ella intentara sacrificarlos al dios volcán Karaku. **Al**

«Soy Aquaman, el Rey de los Siete Mares... Es mi legado. Mi responsabilidad. Y la acepto.»

ARTHUR CURRY

RENACIMIENTO

ENTRE DOS MUNDOS

Tras años reinando en Atlantis al tiempo que se esforzaba por ser un héroe para el mundo de la superficie, Aquaman asume ahora su papel más exigente, como mediador y pacificador.

Ante la tensión creciente entre los habitantes del agua y los de la superficie, Aquaman pugna por establecer la paz y el entendimiento entre poderosas facciones de ambos bandos decididas a mantener la enemistad. Pero Manta Negra, su adversario más letal, sigue amenazándole a él y a sus seres queridos.

EN EL ARCHIVO

El origen de Aquaman ha sido contado y recontado a lo largo de los años. Durante años fue Arthur Curry, hijo semihumano de Tom Curry y una mujer atlante, Atlanna. Su hermano Orm, luego Señor del Océano, fue presentado cuando el joven Arthur descubrió Atlantis, sus poderes y su destino de convertirse en Rey del Mar.

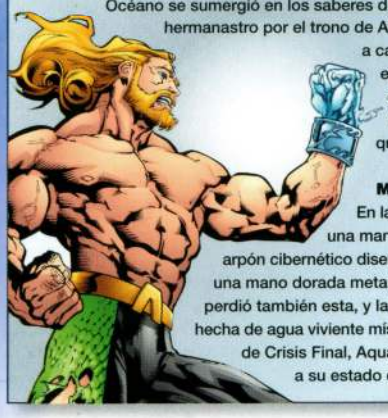
Orígenes atlantes

La historia de Tom Curry de la Edad de Plata sucedió a un relato de exploración y experimentación científica de la Edad de Oro, en el que el padre de Aquaman preparaba al niño para la vida bajo el mar. Después de Crisis en Tierras Infinitas, el héroe fue refundido como Orin, hijo de la reina Atlanna y el mago Atlan, abandonado debido a la creencia atlante de que su cabello rubio era la señal de una maldición. El científico atlante Vulko intentaba salvarle y luego se convertía en su tutor respecto a las costumbres atlantes, pues el niño había crecido en la periferia del mundo de la superficie.

CAMUFLAJE
Vulko diseñó para Aquaman un traje azul y púrpura, pensado para camuflarle ante sus enemigos.

Post-Crisis

Tras Crisis en Tierras Infinitas, Aquaman apareció en 1986 en una miniserie en la que vistió un traje distinto, azul y púrpura, para camuflarse en las profundidades marinas. El Señor del Océano se sumergió en los saberes de la magia atlante mientras luchaba con su hermanastro por el trono de Atlantis, y más tarde vendía su alma a Nerón a cambio de más poder de hechicería. Mera, la esposa de Orin, también fue transformada con el tiempo, convirtiéndose en una poderosa heroína y adquiriendo una historia de fondo que la ponía en pie de igualdad con Aquaman.



Mano mágica

En la década de 1990, el villano Caribdis le costó una mano a Aquaman, tras lo cual se le implantó un arpón cibernético diseñado por STAR Labs, que fue remplazado por una mano dorada metamorfa, cortesía de la ciencia atlante. Luego perdió también esta, y la Dama del Lago artúrica le proporcionó otra hecha de agua viviente mística. Asesinado por Manta Negra poco antes de Crisis Final, Aquaman fue resucitado –y su mano restaurada a su estado original– al final de «La Noche Más Oscura».

ANTHRO

DEBUT *Showcase* (Vol. 1) #74 (mayo 1968)
BASE Tierra prehistórica
ESTATURA 1,59 m **PESO** 62 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Cazador y rastreador experto, con grandes dotes de liderazgo
ALIADOS Lart, D-Ahn, Doctor Trece, Embra
ENEMIGOS Vandal Savage
AFILIACIONES Tribu Oso

Anthro fue el primer hombre de Cromañón, precursor de la raza humana. Su padre, Ne-ahn, era un neandertal de la tribu Oso, y su madre era de otra tribu. Inquieto y ávido de emociones, Anthro se metía en problemas a menudo. De joven, recibió el don del fuego de manos del Nuevo Dios Metrón, y lo usó para combatir al villano inmortal Vandal Savage.

Su familia incluía a su hermano Lart, su madrastra Emba y su tío D-Ahn. Anthro se casó con otra cromañón, Embra. Con el tiempo, se convirtió en jefe de la tribu Oso; enseñó a su pueblo la compasión y, en realidades alternativas, se encontró con varios de los superhéroes actuales a través de viajes en el tiempo. Cuando Bruce Wayne quedó varado en el pasado tras ser maldito por la Sanción Omega de Darkseid, conoció a Anthro, y dejó su cinturón sobre el cuerpo del anciano cuando este murió. **AC**

ANTON ARCANE

DEBUT *Swamp Thing* (Vol. 1) #2 (dic. 1972-ene. 1973)
VERSIÓN ACTUAL *Swamp Thing* (Vol. 5) #3 (ene. 2012) **BASE** Blestemat
OJOS Negros **CABELLO** Es calvo
PODERES/HABILIDADES Como avatar de la Putrefacción, puede controlar la podredumbre y los muertos
ALIADOS Un-Men
ENEMIGOS Cosa del Pantano, Animal Man

Anton Arcade era un maligno hechicero y científico que se convirtió en avatar de la Putrefacción, fuerza espiritual en guerra contra las fuerzas vitales conocidas como el Rojo y el Verde (que otorgaban poder a Animal Man y a la Cosa del Pantano, respectivamente).

Arcane nació a finales del siglo XIX, y ya de joven se obsesionó con la podredumbre. Cuando el Parlamento de la Putrefacción lo señaló como avatar, se le encomendó la misión de destruir a los avatares del Verde. Al matar a Alec Holland, destinado a ser un avatar verde, provocó la venida de la Cosa del Pantano. Ambos han luchado muchas veces. Cuando la Cosa del Pantano quedó perdida en la Putrefacción, Arcane tuvo la oportunidad de extender su influencia por el mundo, pero luego fue vencido por la Cosa, que le obligó a huir hacia el pasado. Buscando el equilibrio, el Parlamento de la Putrefacción envió a la Cosa del Pantano a enfrentarse de nuevo con Arcane. Finalmente, Abigail, sobrina de Arcane, ayudó a la Cosa a derrotarle y ocupó su lugar como avatar de la Putrefacción. **AC**

MONSTRUO DE PODREDUMBRE
La relación letal de Arcane con lo vivo se extiende a su sobrina, Abigail. Ella también es avatar de la Putrefacción, pero no está tan podrida como él.

ARAK

DEBUT *The Warlord* (Vol. 1) #48 (ago. 1981)
VERSIÓN ACTUAL *Convergence* (Vol. 1) #0 (jun. 2015) como Telos
NOMBRE REAL Cielo Claro después de la Tormenta **BASE** Europa del siglo VIII
ESTATURA 1,83 m **PESO** 86 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Gran luchador con espada y tomahawk; poderes chamánicos
ALIADOS Vikingos
ENEMIGOS Angélica de Albracca

Nacido en el siglo VIII, el nativo americano Arak supo al crecer que su padre era He-No, el dios quontauka del trueno. Sobrevivió a la masacre de su tribu huyendo en una canoa hacia el Atlántico, donde fue encontrado y adoptado por vikingos. Con el tiempo se convirtió en un temible guerrero que en el combate prefería usar su tomahawk. Cuando fueron asesinados los vikingos con los que luchaba, se hizo vagabundo, antes de entrar en la corte del emperador Carlomagno.

Arak viajó en el tiempo para luchar junto al Escuadrón Estrella, y en cierto momento fue capturado por Brainiac y transformado en la criatura conocida como Telos. Bajo esta forma vigilaba algunas de las ciudades tomadas de diversas realidades por el Coleccionista de Mundos, antes de volverse contra su maestro al recuperar la memoria. **AC**

ARCHITECT [ARQUITECTO]

DEBUT *Batman: Gates of Gotham* (Vol. 1) #1 (jul. 2011)
VERSIÓN ACTUAL *Batman Eternal* #21 (oct. 2014)
NOMBRE REAL Zachary Gate
OJOS Azules **CABELLO** Rubio
PODERES/HABILIDADES Experto en explosivos; usa un traje protector blindado
ENEMIGOS Batman

Zachary Gate es descendiente directo de Nicholas Anders, uno de los hermanos que crearon los grandes puentes de Gotham City. Cuando su hermanastro murió en el hundimiento de uno de ellos, Nicholas juró vengarse sobre las familias fundadoras de Gotham –los Kane, los Wayne y los Cobblepot–, y llegó a matar a Robert Kane. Encarcelado, juró vengarse sobre los hijos de los fundadores. Décadas después, Zachary halló el revelador diario de Nicholas y su traje de descompresión, y comenzó a volar los principales puentes de Gotham para vengar a su ancestro, pero fue capturado por Batman (Dick Grayson), que supo que el traje le había vuelto loco, como a Nicholas. Más tarde sería liberado de Arkham por Jason Bard como parte de un plan para destruir Gotham y a Batman. Como Arquitecto, Zachary intentó demoler la Baliza –un nuevo edificio financiado por Bruce Wayne–, pero fue derrotado por Batman. **AC**

ARES

DEBUT *Wonder Woman* (Vol. 1) #1 (verano 1942) (como Marte); *Wonder Woman* (Vol. 1) #183 (jul.–ago. 1969) (como Ares)
VERSIÓN ACTUAL *Wonder Woman* (Vol. 4) #4 (feb. 2012) **BASE** Monte Olimpo
PODERES/HABILIDADES Fuerza divina; capacidad de convocar y dirigir ejércitos; soberbias habilidades marciales
ENEMIGOS Primogénito
AFILIACIONES Dioses del Olimpo

Ares era el dios griego de la guerra, prácticamente inmortal. Hermano mayor de Wonder Woman, enseñó a la joven Diana la vía de la guerra, entrenándola en secreto cada luna llena. Protegiéndola siempre, la ayudó contra el Primogénito, el primer hijo de Zeus, que había jurado matar a todos sus parientes.

Cuando Primogénito y Wonder Woman tuvieron su enfrentamiento final en Londres, el entonces anciano Ares luchó junto a ella. Los héroes parecían superados hasta que Ares convocó a un ejército de soldados de todas las épocas. En el culmen de la batalla, el propio Ares se enfrentó al Primogénito. Entonces Wonder Woman atravesó a ambos con una lanza. Primogénito fue vencido y Ares murió: Hades lo reclamó y Wonder Woman se convirtió en la nueva diosa de la guerra. **AC**

ARION

DEBUT *Warlord* #55 (mar. 1982)
NOMBRE REAL Ahri'ahn
BASE Antigua Atlantis
ESTATURA 1,90 m **PESO** 86 kg
OJOS Verdes **CABELLO** Castaño, blanco
PODERES/HABILIDADES Inmortalidad; enorme gama de habilidades mágicas
ALIADOS Wyynde
ENEMIGOS Garn Daanuth
AFILIACIONES Señores del Orden

Arion fue el mayor mago de la antigua Atlantis, hace más de 45 000 años. Su padre era Calculhah, una fuerza del bien; su madre, Majistra Oscura, una fuerza del conflicto. Ella crió a su gemelo, Garn Daanuth, que se convirtió en su enemigo declarado. Arion impidió que su madre y su hermano destruyeran Atlantis, pero ello le costó la vida. Sin embargo, su fuerza vital sobrevivió y él volvió para ayudar a Atlantis muchas veces antes de su destrucción final. Más tarde condujo a algunos supervivientes a nuevos hogares por todo el mundo.

Recuperada su forma corpórea, Arion entró en conflicto con Superman creyendo que el sentido moral y la heroicidad de este podían impedir que la humanidad sobreviviera a un ataque del supervillano Khyber. Arion murió ayudando a la Sociedad de la Justicia de América a luchar contra Mordru. **AC**

ARISIA

DEBUT *Tales of Green Lantern Corps* (Vol. 1) #1 (mayo 1981) **VERSIÓN ACTUAL** *Green Lantern Corps: Edge of Oblivion* #1 (mar. 2016)
NOMBRE REAL Arisia Rrab
BASE Sector Espacial 2815
ESTATURA 1,75 m **PESO** 61 kg
OJOS Dorados **CABELLO** Rubio
PODERES/HABILIDADES Anillo creador de estructuras de energía; factor de curación mejorado; vuelo
ALIADOS Hal Jordan, Guy Gardner

Nacida en Graxos IV, Arisia fue al menos la quinta de su familia en servir como Green Lantern, siguiendo a su padre Fentara y a su tío Blish. Cuando Blish murió en combate, su anillo eligió a la adolescente Arisia, que se convirtió en la Green Lantern del Sector 2815. Creció con rapidez como miembro del Cuerpo, y se acercó a Hal Jordan mientras estuvo en la Tierra.

Aparentemente muerta a manos de Fuerza Mayor, más tarde fue hallada en animación suspendida. Se reincorporó al Green Lantern Corps y se le encargó vigilar al Green Lantern Sodam Yat. Luchó en las guerras de Sinestro Corps y, durante el ataque de Nekrón sobre la Tierra y Oa, se enfrentó a versiones Black Lantern de sus familiares. Más adelante murió intentando salvar el planeta condenado Perduron. **AC**

ARSENAL

DATOS

DEBUT *More Fun Comics* #73 **(nov. 1941)** (como Speedy)
VERSIÓN ACTUAL *Red Hood and the Outlaws* #1 **(nov. 2011)**
NOMBRE REAL Roy Harper
BASE Seattle anteriormente
ESTATURA 1,80 m **PESO** 84 kg
OJOS Verdes **CABELLO** Pelirrojo
PODERES/HABILIDADES Experto arquero y luchador; mecánico dotado; hacker informático; ingeniero
ALIADOS Green Arrow
ENEMIGOS Cheshire
AFILIACIONES Jóvenes Titanes, Forajidos

CHICO SALVAJE
Genio de la informática, Roy fue aceptado por Oliver Queen y ayudó a su alter ego, Green Arrow, a luchar contra el crimen.

Compañero adolescente de Green Arrow, Arsenal ayudó al héroe a combatir el crimen flecha a flecha... creando además flechas trucadas para él. Tras pelearse con Oliver Queen, la vida de Roy tomó un camino más oscuro y se volvió alcohólico, pero al cabo logró enfrentarse a sus demonios personales para volver a convertirse en un héroe. Se llamó a sí mismo Arsenal, y ahora lucha al lado de Capucha Roja.

Roy Harper conoció a Oliver Queen un año después de que este se convirtiera en Green Arrow. Roy era un adolescente salvaje, pero también un experto en ordenadores que logró entrar en el núcleo de I+D de Industrias Queen antes de ser detenido. Oliver pagó su fianza y le ofreció un trabajo en su empresa, Q-Core: le proporcionó un laboratorio y equipo para que creara innovaciones. Seis meses más tarde, un tiroteo en una fiesta tuvo como resultado que Roy averiguara que Oliver era Green Arrow. Roy le ayudó a luchar contra el crimen junto al experto tirador John Diggle, y más adelante se incorporó a los Jóvenes Titanes originales.

Más tarde discutió con Oliver y fue expulsado del grupo. Empezó a beber en exceso y a buscar la muerte luchando, y tocó fondo cuando intentó suicidarse atacando a Killer Croc. Pero el villano no solo se negó a matarle; se convirtió en su padrino en Alcohólicos Anónimos. Roy seguía buscando el peligro, y en una aventura fue apresado en una cárcel de Oriente Medio. Liberado por Capucha Roja (Jason Todd) y Starfire, los tres formaron equipo y se hicieron grandes amigos. Roy, además, inició una relación con Starfire. Los tres héroes se veían a sí mismos como forajidos y ayudaban a otros, además de protegerse entre sí cuando sus turbulentos pasados les daban alcance. Starfire se fue, pero Jason y Roy siguieron formando equipo y acogieron a la Hija del Joker. **AC**

EQUIPADO
Aunque Roy es un arquero experto, está más que dispuesto a utilizar otras armas, que lleva a la espalda. Por lo demás, tiene toda una colección de gorras de béisbol.

EN EL ARCHIVO

Roy Harper ha cambiado mucho desde su aparición como Speedy, el joven compañero de Green Arrow, con su chillón traje rojo al estilo de Robin Hood. Su caída en el clásico *Green Arrow/Green Lantern* #85 le retrataba como un drogadicto en recuperación. Mientras fue Joven Titán, tuvo una relación y un hijo con la asesina Cheshire. Su conversión en Arsenal le presentó dejando atrás su papel como compañero de Green Arrow y utilizando un armamento más avanzado. Cuando más tarde se unió a la JLA como Flecha Roja, regresó a sus raíces, pero se volvió más brutal tras el asesinato de su hija y la pérdida de un brazo, que fue reemplazado por una versión robótica.

BRAZO CIBERNÉTICO
Prometheus le cortó a Roy un brazo. Este fue reemplazado por un avanzado miembro cibernético, pero él experimentaría dolores fantasma.

HISTORIAS CLÁSICAS

***Green Lantern* (Vol. 2) #85 (ago.-sep. 1971)** En una de las historietas más controvertidas de la época, se descubre que Roy Harper es drogadicto.
***New Teen Titans* #99 (jul. 1993)** Roy adopta el nombre y la identidad de Arsenal por primera vez.
***Justice League of America* (Vol. 2) #7 (mayo 2007)** Roy es Flecha Roja y se une a la Liga de la Justicia de América.

LOS FORAJIDOS
Roy unió fuerzas con Capucha Roja y Starfire para formar los Forajidos. Además, inició una relación con su compañera Starfire.

ARKHAM, AMADEUS

DEBUT *Arkham Asylum* **(1989)**
VERSIÓN ACTUAL *All-Star Western* **(Vol. 3) #1 (nov. 2011)** **BASE** Gotham City
ESTATURA 1,90 m **PESO** 79 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Experto en psiquiatría
ALIADOS Jonah Hex
ENEMIGOS John Cromwell

A finales del siglo XIX, el médico Amadeus Arkham se especializó en las ciencias emergentes de la psicología y la psiquiatría, y puso sus conocimientos al servicio del Departamento de Policía de Gotham City. Fundó el manicomio que lleva su nombre, y que más tarde se convertiría en el famoso hogar de los criminales más depravados de Gotham.

El detective Lofton de la policía de Gotham recurrió a Arkham para investigar una serie de brutales asesinatos cometidos por el Carnicero de Gotham. Después de hallar ciertas dificultades, el propio Arkham llamó al cazarrecompensas Jonah Hex para ayudar en las pesquisas, y descubrieron que Gotham era el centro de una secta llamada la Religión del Crimen. Su posterior investigación reveló la identidad del Carnicero de Gotham y la existencia de la Corte de las Lechuzas, un cónclave de villanos. **AI**

ARKILLO

DEBUT *Green Lantern* **(Vol. 4) #10 (mayo 2006)**
VERSIÓN ACTUAL *Green Lantern: New Guardians* **#1 (nov. 2011)** **BASE** Vorn
ESTATURA 1,98 m **PESO** 168 kg
OJOS Negros **CABELLO** No tiene
PODERES/HABILIDADES El anillo de poder le otorga vuelo, control de la energía y creación de constructos
ALIADOS Sinestro **ENEMIGOS** Guardianes
AFILIACIONES Nuevos Guardianes, Sinestro Corps

Arkillo, reclutado por Sinestro para unirse a su Cuerpo en el universo de antimateria de Qward, viajó a la Tierra al saber que uno de los Corps había muerto allí. En la Tierra descubrió a los Nuevos Guardianes, equipo dirigido por el Green Lantern Kyle Rayner que reunía a portadores del anillo de todo el Espectro Emocional que apoyaban a Rayner.

Arkillo se unió a ellos en el viaje a Oa, donde los Guardianes del Universo los atacaron. Luego combatieron al arcángel Invictus, antes de que Arkillo averiguara que Sinestro y Hal Jordan habían cooperado para destruir la Batería de Poder de Sinestro Corps. Con una nueva batería alimentada por el miedo, Arkillo volvió a la lucha contra Invictus y luego abandonó a los Nuevos Guardianes, aunque regresó al grupo para enfrentar la amenaza de los antiguos Guardianes. **AI**

ARTEMIS [ARTEMISA]

DEBUT *Wonder Woman* **(Vol. 1) #5 (jul. 1943)**
VERSIÓN ACTUAL *Wonder Woman* **(Vol. 4) #11 (sep. 2012)**
BASE Olimpo
ESTATURA 1,72 m **PESO** 57 kg
OJOS Blancos **CABELLO** Blanco
PODERES/HABILIDADES Fuerza y velocidad divinas; capacidades regenerativas
ALIADOS Apolo
ENEMIGOS Primogénito
AFILIACIONES Dioses olímpicos

Diosa de la caza y hermana gemela de Apolo, Artemisa se unió a la reclamación del trono por su hermano después de la desaparición de Zeus, su soberano. Luchó contra Wonder Woman y Hermes, y contra su hermanastro Lennox –otro de los hijos bastardos de Zeus–, antes de que Apolo ocupara el trono. Luego, durante otra batalla, descubrió el verdadero alcance del poder de Wonder Woman, quedando inconsciente después de que Diana se quitara los brazaletes protectores.

Apolo la envió a matar al bebé Zeke, Zeus renacido, pero Diana lo impidió. La humillada Artemisa exigió a Diana que se rindiera y la ayudara en la búsqueda de Zeke. También la manipuló para que adoptara el título de Diosa de la Guerra y pudiera luchar con el Primogénito, a quien Artemisa odiaba por haber causado la muerte de su hermano. De esta manera, a pesar de su animosidad contra Wonder Woman, preparó el camino para que Diana derrotara al Primogénito y asumiera su nuevo destino. **AI**

CAZADORA
Artemisa, con una tenacidad propia de su condición de diosa de la caza, respaldó la reclamación del trono por parte de Apolo, aunque ello le enfrentó con Diana.

ARKHAM, JEREMIAH

DEBUT *Batman: Shadow of the Bat* **#1 (jun. 1992)**
VERSIÓN ACTUAL *Detective Comics* **(Vol. 2) #1 (nov. 2011)**
BASE Asilo Arkham
ESTATURA 1,75 m **PESO** 77 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Conocimientos avanzados de medicina y fisiología
AFILIACIONES Asilo Arkham

Director médico del Asilo Arkham, fundado por su tío abuelo Amadeus, Jeremiah era conocido por su poco ortodoxo enfoque del trabajo psiquiátrico. Él mismo fue misteriosamente arrastrado a la locura y se disfrazó como el Joker. Entró en el manicomio, liberó a los internos y lo llenó de Gas Joker, obteniendo el control sobre muchos de ellos.

Más tarde lideró una breve campaña de terror, ordenando el asesinato de los guardas de Arkham, hasta que uno de los últimos supervivientes le golpeó y le arrancó la máscara de Joker. Al descubrir que no era el Joker, los internos, furiosos, le habrían matado de no intervenir la policía de Gotham. No se sabe si su crisis fue planeada por el Joker o si la causa fue otra. Finalmente, fue encerrado en el manicomio que lleva su nombre. **AI**

ARROWETTE

DEBUT *Impulse* **#28 (ago. 1997)**
VERSIÓN ACTUAL *The Multiversity: The Just* **#1 (dic. 2014)**
NOMBRE REAL Cissie King-Hawke
UNIVERSO Tierra-16
ESTATURA 1,67 m **PESO** 57 kg
OJOS Azules **CABELLO** Rubio
PODERES/HABILIDADES Dominio del arco; buena acróbata **ALIADOS** Menta
ENEMIGOS La Nobleza, Liga de Sivanas
AFILIACIONES Los Justos

Arrowette, hija del Green Arrow de Tierra-16, creció en un mundo libre de males y peligros por la última generación de héroes: una utopía que la había dejado ansiosa de dejar su huella, tal como había hecho su padre. Cuando surgió la amenaza de la Nobleza, se peleó con su padre por el deseo de continuar sus pasos y crear un supergrupo llamado los Justos con su amiga Menta, hija de Mento y Elastigirl.

Soberbia arquera y atleta, como su padre, Cissie tenía las habilidades y la actitud adecuadas; todo lo que necesitaba era unas flechas. Su padre le dio cinco flechas trucadas y una advertencia sobre los peligros de verse envuelta en asuntos heroicos. Como buena adolescente, ella ignoró el consejo y se opuso al intento de la Nobleza de conquistar el multiverso junto con la Liga de Sivanas. **AI**

ATLAN

DEBUT *Atlantis Chronicles* **#5 (jul. 1990)**
VERSIÓN ACTUAL *Aquaman* **(Vol. 7) #17 (abr. 2013)**
BASE Atlantis
ESTATURA 1,90 m **PESO** 100 kg
OJOS Azules **CABELLO** Rubio
PODERES/HABILIDADES Vastas capacidades mágicas, como la criocinesis; arsenal de armas mágicas
ALIADOS Vulko **ENEMIGOS** Orin, Aquaman

Siglos atrás, Atlan reinó en Atlantis, que creció hasta incluir siete territorios bajo su reinado. Orin, su hermano y ancestro de Aquaman, discutió con él por su política expansiva y conspiró para proteger la pureza del linaje atlante. Así estalló la guerra, durante la cual Atlan desapareció y Orin asesinó a su familia. Sumido en la aflicción, Atlan forjó seis armas mágicas para retomar Atlantis. Y usó una de ellas para hundir el reino, destruyendo cuatro de sus territorios y transformando los otros tres: Atlantis, Xebel y la Fosa. Después cayó en un largo sueño mágico en lo más profundo del océano.

Atlan fue revivido en la actualidad por el consejero atlante Vulko, que quería restaurar al verdadero rey de Atlantis. Aún furioso, Atlan intentó destruir Atlantis definitivamente, pero fue detenido por Aquaman. Entonces el viejo rey desapareció, al parecer para siempre. **AI**

ATLAS

DEBUT *1st Issue Special* **#1 (abr. 1975)**
BASE Metrópolis
ESTATURA 1,96 m **PESO** 113 kg
OJOS Azules **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Fuerza y energía superhumanas
ALIADOS Chagra
ENEMIGOS Rey Hyssa, Superman
AFILIACIONES Proyecto 7734

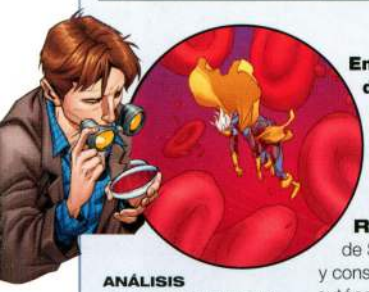
En la antigüedad, el despótico rey Hyssa envió invasores al pueblo de Atlas, en la Montaña de Cristal: mataron a su familia y esclavizaron a Atlas junto con el resto de los supervivientes. Atlas escapó con la ayuda de un talismán de cristal místico extraído de la montaña, y halló un nuevo hogar con un bondadoso hombre llamado Chagra. Al poco tiempo, Chagra observó que el niño tenía una fuerza y una energía increíbles. Se convirtió en su entrenador y lo acompañó en sus viajes, viendo cómo el héroe rescataba a ciudadanos y derrotaba a príncipes malvados, hasta que al final derrocó al propio rey Hyssa.

Después de llegar a la Tierra, Atlas acabó trabajando para el misterioso Proyecto 7734, una investigación del gobierno sobre el empleo de magia para luchar contra los kryptonianos. Atlas combatió a menudo con Superman, con la intención de reemplazarlo como campeón de Metrópolis. **AI**

ATOM [ÁTOMO]

DATOS

DEBUT *All-American Comics* (Vol. 1) #19 **(oct. 1940)** (Al Pratt); *Showcase* (Vol. 1) #34 **(sep.-oct. 1961)** (Ray Palmer); *Brave New World* (Vol. 1) #1 **(ago. 2006)** (Ryan Choi)
VERSIÓN ACTUAL *Frankenstein, Agent of S.H.A.D.E.* #1 **(nov. 2011)** (Ray Palmer); *DC Universe Rebirth* #1 **(jul. 2016)** (Ryan Choi)
NOMBRES REALES Raymond Palmer; Ryan Choi
BASE Granja de Hormigas (Ray Palmer); Ivy Town (Ryan Choi)
ESTATURA Variable **PESO** Variable **OJOS** Marrones (Palmer y Choi)
CABELLO Castaño (Palmer); Negro (Choi)
PODERES/HABILIDADES Encoger a cualquier tamaño, incluido el subatómico; acrobacia; experto en biomecánica y física
ALIADOS Superman, Frankenstein, Kyle Rayner, Wonder Woman
ENEMIGOS Vandal Savage, Chronos, M'nagalah
AFILIACIONES Liga de la Justicia de América, SHADE



Enlace científico de SHADE y héroe por derecho propio como Átomo, Ray Palmer es el creador de la Granja de Hormigas, un pionero en la tecnología de la miniaturización y un reciente y bienvenido refuerzo para la Liga de la Justicia de América.

ANÁLISIS
Llamado a la JLA por sus conocimientos, Ray Palmer encontró una metrópolis en miniatura en el cerebro de Batman.

Ray Palmer devino asesor científico de SHADE (Comité de Defensa Superhumana Avanzada) y construyó la Granja de Hormigas, una base miniaturizada autónoma para agentes de SHADE que incluía SHADE City: una maravilla tecnológica con una fuente de energía independiente, atmósfera y gravedad artificiales, accesible solo a través de la teleportación y la reducción simultáneas mediante un proceso ideado por Palmer. Conocedor de su trabajo, Superman buscó su ayuda cuando Batman contrajo una extraña enfermedad; y sumergiéndose en una muestra de sangre de Batman, Palmer descubrió que el Caballero Oscuro experimentaba los efectos de tener una ciudad microscópica construida en un vaso sanguíneo de su cerebro. Miniaturizando a Superman, llevó al Hombre de Acero al interior del cerebro de Batman para encontrar la diminuta ciudad y encerrarla en un globo similar a la Granja de Hormigas.

Palmer ayudó asimismo a Superman a localizar la ciudad embotellada de Kandor y en el diseño de un traje blindado de kryptonita que el Hombre de Acero pudiera usar contra Vandal Savage cuando el villano inmortal le arrebató los poderes. Animado por estos éxitos, Palmer llegó a convertirse en un superhéroe y adoptó el nombre de Átomo. **Al**

UN TRAJE ADECUADO
El traje de Átomo incluye sistemas de soporte vital para cuando navega por el torrente sanguíneo de alguien... o no puede respirar el aire normal porque las moléculas son muy grandes para él.

RENACIMIENTO

GRANDES SUEÑOS
En *DC Universe Rebirth* #1, Ryan Choi regresa como profesor ayudante de Ray Palmer en la Universidad de Ivy. Con Palmer perdido en el microverso, Choi hereda su cinturón alterador del tamaño tras recibir una llamada desesperada y confusa de su mentor. El superhéroe a tiempo parcial está convencido de que su protegido superará cualquier obstáculo para salvarle como el nuevo Átomo. Aunque el mensaje de Palmer se corta de repente, una cosa está clara: para encontrarle, Choi debe estar a la altura del gran potencial que los demás creen que posee. Todo lo que tiene que hacer es creérselo él mismo.

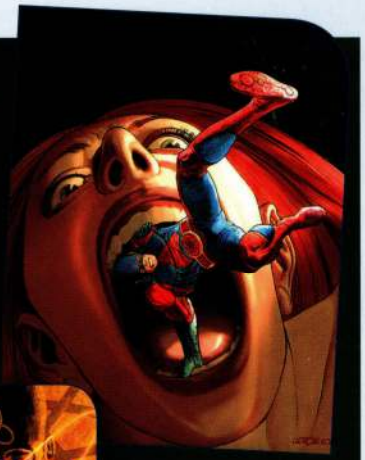
EN EL ARCHIVO

ÁTOMO DURADERO
Ray Palmer fue el Átomo más conocido: ostentó el papel durante cinco décadas.

Desde su creación en 1940, muchos héroes han sido el Átomo. El original fue el estudiante superfuerte Al Pratt, que vivió una larga vida heroica y pereció durante el suceso Hora Cero. El profesor universitario Ray Palmer se convirtió en Átomo en 1961, tras inventar la tecnología de miniaturización que le permitió a él y a Átomos posteriores alterar su tamaño, peso y masa. Le sucedió el agente encubierto Adam Cray, que usaba un cinturón átomo confiscado a Palmer y que murió trabajando con el Escuadrón Suicida.

En 2006, Ryan Choi, amigo y antiguo alumno de Palmer, heredó su tecnología y su puesto como profesor de Física en la Universidad de Ivy. Héroe renuente al principio, pronto se labró su propia leyenda como el nuevo Átomo al salvar a la Tierra de la invasión de unos aliens microscópicos, los Waiting, y frustrar una conspiración de deformación temporal que implicaba a su jefe Dean Macy y a Chronos. Luego libró a la excéntrica supervillana Giganta del control del dios cancerígeno M'nagalah, e inició una relación con ella. Su mayor reto lo enfrentó al traer accidentalmente a un carnívoro microbiano del microverso. Este depredador reducía a sus presas y las guardaba en una esfera subatómica, y Choi necesitó toda su capacidad para rescatar a las víctimas supervivientes. Ryan fue asesinado por Deathstroke, pero regresó durante la Convergencia para ayudar a Ray Palmer a llevar al asesino ante la justicia.

BOCADO DE HÉROE
Giganta, bajo la maligna influencia del dios M'nagalah, se tragó a Ryan entero.



A LA ALTURA
Lleno de dudas en un primer momento, Ryan Choi se convirtió en un auténtico héroe y, con el traje de Átomo, salvó vidas, derrotó a villanos y exploró los rincones más lejanos y extraños del microverso.

HISTORIAS CLÁSICAS

***Showcase* (Vol. 1) #34 (sep.-oct. 1961)** El científico Ray Palmer diseña un método para encoger usando material de una estrella enana blanca. Adopta el nombre de Átomo, y libera a un alien llamado Kulan Dar, obligado a cometer delitos para un ladrón local.

***Sword of the Atom* #1-4 (sep. 1983)** Con su matrimonio con Jean Loring arruinado, Ray Palmer se encuentra congelado en una estatura de 15 cm. Halla una sociedad de gente diminuta en el Amazonas y se convierte en el líder de una facción rebelde.

***All-New Atom* (Vol. 1) #5 (ene. 2007)** El Átomo novato Ryan Choi se enfrenta al corruptor demoníaco M'nagalah y es tragado brevemente por su poseída nueva colega, la profesora Doris (Giganta) Zuel.

***Titans* (Vol. 2) #38 (oct. 2011)** Ray Palmer investiga la desaparición de su sucesor, Ryan Choi. Persigue a Deathstroke, desatando una batalla entre la Liga de la Justicia y los Titanes.

ATOM SMASHER

DEBUT *All-Star Squadron* #25 **(sep. 1983)**
NOMBRE REAL Albert Julian Rothstein
BASE Nueva York
ESTATURA 2,28 m (4,57 m a tamaño máximo)
PESO 135 kg (317 kg a tamaño máximo) **OJOS** Azules **CABELLO** Pelirrojo
PODERES/HABILIDADES Fuerza y resistencia superhumanas; puede aumentar su tamaño, y simultáneamente su peso; viste un traje diseñado por STAR Labs que cambia de tamaño con él
ALIADOS Obsidian, Jade, Black Adam **ENEMIGOS** Extant, Kobra
AFILIACIONES Infinity Inc., Conglomerado, Sociedad de la Justicia de América, Liga de la Justicia de América, Escuadrón Suicida

NUEVO LOOK
Atom Smasher dejó atrás su antiguo aspecto de Nuklon, cuando llevaba una cresta de mohicano, por entonces de moda.

Ejemplo de legado heroico. Albert Rothstein es el ahijado del Átomo original de la Edad de Oro y nieto del villano Cyclotrón. Albert decidió usar sus poderes heredados para el bien; se llamó Nuklon y se convirtió en miembro fundador del grupo de jóvenes superhéroes Infinity Inc. Tras su disolución, Albert continuó progresando en los círculos heroicos, uniéndose al Conglomerado y a la Liga de la Justicia de América, a esta última junto a Obsidian, otro ex miembro de Infinity. Tras un ataque sobre el satélite cuartel de la JLA, Nuklon abandonó el grupo, al tiempo que muchos de sus miembros formaban una nueva encarnación de la Liga.

No pasó mucho tiempo antes de que Nuklon encontrara un nuevo equipo de superhéroes al que incorporarse: la reformada Sociedad de la Justicia de América. Esta JSA estaba compuesta por muchos héroes herederos, entre ellos Canario Negro (Dinah Laurel Lance), Starman (Jack Knight), Stargirl (Courtney Whitmore) e incluso Damage (Grant Emerson), hijo de su padrino, Átomo. La exposición prolongada a la radiación de torio había dado a Albert la capacidad de cambiar de tamaño y densidad, y esto le inspiró para adoptar el nombre de Atom Smasher (Aplastador de Átomos), en honor a su padrino y su abuelo. **MM**

PUÑOS DE FURIA
Cuando su madre murió a manos del villano Kobra, el deseo de venganza consumía a Albert, que creció hasta un tamaño peligrosamente inestable y estalló en una furia asesina contra las fuerzas de Kobra.

ATÓMICA

DEBUT ***The New 52: Free Comic Book Day Special*** **#1 (jun. 2012)**
NOMBRE REAL Rhonda Pineda
ESTATURA 1,57 m **PESO** 49 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Capaz de encoger a tamaño microscópico
ALIADOS Johnny Quick, Infiltrado
ENEMIGOS Liga de la Justicia, Liga de la Justicia de América, Anti-Monitor, Lex Luthor

Equivalente en Tierra-3 de la Bonnie del infame dúo Bonnie y Clyde, Rhonda era la pareja de Jonathan Allen, y ambos disfrutaban de su carrera como criminales y asesinos. Pero finalmente la ley cayó sobre ellos y se vieron rodeados por la policía en la azotea de STAR Labs. La descarga de un rayo provocó que la pareja quedara expuesta al equipamiento de Ray Palmer, alojado en las instalaciones de STAR Labs. Rhonda obtuvo poderes de reducción y Johnny, supervelocidad.

Uniéndose al Sindicato del Crimen de Tierra-3 como Atómica, Rhonda se aventuró en Tierra-0. Aquí se convirtió en agente doble para la Liga de la Justicia y la Liga de la Justicia de América como Átomo, antes de revelarse como el topo del Sindicato. Fue aplastada por la bota de Lex Luthor durante un combate con Batman y sus aliados. **MM**

ATOMIC KNIGHT [CABALLERO ATÓMICO]

DEBUT ***Strange Adventures*** **(Vol.1) #117 (jun. 1960)**
VERSIÓN ACTUAL ***Batman Beyond*** **(Vol. 5) #1 (ago. 2015)**
NOMBRE REAL Gardner Grayle
BASE Blüdhaven
ESTATURA 1,85 m **PESO** 86 kg
OJOS Azules **CABELLO** Rubio
PODERES/HABILIDADES Puede formar a su alrededor una armadura dotada de armamento

Grayle vivía en una realidad en que la Guerra Atómica de 1986 había dejado la Tierra en ruinas. Allí sirvió junto a otros héroes como un Caballero Atómico, luchando contra la injusticia en un entorno postapocalíptico. Al despertar en STAR Labs, supo que su vida de Caballero Atómico había sido una simulación para probar la adaptación humana a una guerra atómica. Con un traje de combate de alta tecnología de STAR Labs, partió como el Caballero Atómico, y después se unió al grupo de héroes Forajidos.

La historia de Gardner fue alterada tras Crisis Infinita: despertó en Blüdhaven junto a otros Caballeros Atómicos, con visiones de un futuro horrible. Como líder, hizo lo que pudo por defender la ciudad, trabajando con la Tabla Redonda. Después de Flashpoint, los Caballeros Atómicos fueron reubicados en el futuro de Batman Beyond. **MM**

ATOMIC SKULL [CALAVERA ATÓMICA]

DEBUT ***Superman*** **(Vol. 1) #323 (mayo 1978)**
VERSIÓN ACTUAL ***Action Comics*** **(Vol. 2)** ***Annual*** **#1 (dic. 2012)**
NOMBRE REAL Joseph Martin
BASE Metrópolis
ESTATURA 1,83 m **PESO** 84 kg
OJOS Púrpura **CABELLO** No tiene
PODERES/HABILIDADES Absorbe y proyecta energía nuclear; fuerza superhumana; vuelo
ENEMIGOS Superman, Wonder Woman, Acero

El científico Joseph Martin estaba muy enamorado de una compañera de trabajo, pero era celoso en extremo. Cuando su relación empezó a romperse y la vio bailando con otro, Martin la asesinó. Tiempo después, a bordo de un submarino experimental de STAR Labs, quedó expuesto a una descarga de energía nuclear cuando la nave golpeó el fondo del océano. Náufrago en una isla desierta, sobrevivió liberando ráfagas mortales de energía por la boca.

Después de usar en varias ocasiones su recién descubierto poder, la piel y los músculos se desprendieron de su cara, y asumió una nueva identidad: el supervillano de alquiler Calavera Atómica. Muy pronto se convirtió en enemigo habitual de Superman, y luchó contra él junto a criminales como Mayor Desastre y la Banda de la Escalera Real. **MM**

AXIS AMERIKA [EJE AMERIKA]

DEBUT ***Young All-Stars*** **#1 (jun. 1987)**
MIEMBROS NOTABLES Übermensch, Búho Real, Fledermaus, Hel, Gudra, Lobo Marino, Usil, Kamikaze, Fleshburn, Barón Blitzkrieg, Zaladin, Übermensch II, Great White

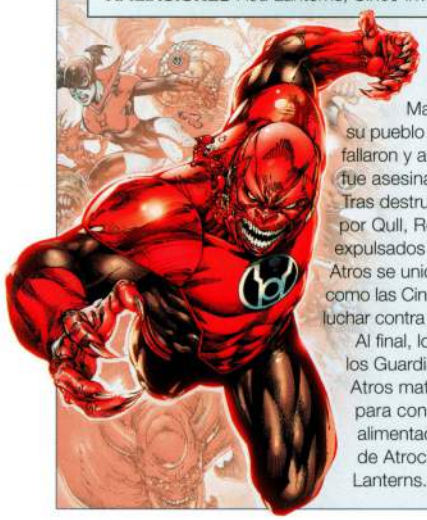
Durante la II Guerra Mundial se creó el escuadrón de supervillanos Eje Amerika para servir a las fuerzas del Eje contra los grupos de superhéroes con base en EE UU, como el Escuadrón Estrella. Su líder era normalmente Übermensch, que tenía fuerza, resistencia y velocidad superhumanas; pero se sabe que el infame Barón Blitzkrieg también lideró el grupo. Otros miembros eminentes fueron: Búho Real, equivalente alemán de Batman, acompañado por su hijo Fledermaus; Gudra, una poderosa valquiria llegada a la Tierra desde otra dimensión gracias a la Lanza del Destino de Hitler; Lobo Marino, un hombre lobo acuático; Usil, arquero experto; y Kamikaze, equipado con una armadura propulsada por cohetes. Este grupo combatió a las Young All-Stars, equipo derivado del Escuadrón Estrella.

Décadas después, un nuevo Eje Amerika compuesto por supremacistas blancos estadounidenses combatió a la JLA. Dirigido por un americano, Übermensch II, incluía a su esposa Hel, una espadachina voladora; Fleshburn, controlador del fuego; Great White, que blandía un látigo energético; y Zaladin, un espadachín místico. **MM**

INTOLERANCIA EXTREMA
Übermensch II reclutó a los villanos afines Hel, Zaladin, Great White y Fleshburn en un nuevo Eje Amerika para enfrentarse a la JLA.

ATROCITUS

DEBUT *Green Lantern* (Vol. 4) #28 **(abr. 2008)**
VERSIÓN ACTUAL *Red Lanterns* (Vol. 1) #1 **(nov. 2011)**
NOMBRE REAL Atros
BASE Ysmault
ESTATURA 2,26 m **PESO** 199 kg
OJOS Amarillos **CABELLO** No tiene
PODERES/HABILIDADES Fuerza y resistencia superhumanas; el anillo rojo le permite volar, formar constructos de energía alimentados por rabia, proyectar campos de fuerza y un plasma similar al ácido
ALIADOS Dex-Starr
ENEMIGOS Guardianes del Universo, Guy Gardner
AFILIACIONES Red Lanterns, Cinco Inversiones



Hace mucho tiempo, en el planeta Ryutt, Atros vivía con su esposa y sus hijos. Vigilado por los androides Manhunter de los Guardianes del Universo, su pueblo vivía en paz hasta que los Manhunters fallaron y arrasaron el planeta. La familia de Atros fue asesinada, dejándole a él solo con su furia. Tras destruir a varios Manhunters, Atros fue hallado por Qull, Roixaeume, Orphram y Dal-Xauix, seres expulsados de su mundo y considerados demonios. Atros se unió a ellos, y el grupo comenzó a conocerse como las Cinco Inversiones, y usó magia de sangre para luchar contra los Guardianes del Universo durante siglos. Al final, los Green Lanterns, nuevos sirvientes de los Guardianes, derrotaron a las Cinco Inversiones. Atros mató a sus compañeros y utilizó su sangre para construir una batería de poder Red Lantern, alimentada por su propia rabia. Adoptó el nombre de Atrocitus y creó su propio Cuerpo de Red Lanterns. **MM**

EN EL ARCHIVO

Un *flashback* crucial en *Green Lantern* (Vol. 4) #30 (jun. 2008) revelaba que Atrocitus había matado a Abin Sur, el predecesor de Hal Jordan, lo que hacía a Atrocitus responsable de la adquisición de un anillo de poder por parte de Hal y de su conversión en Green Lantern.

Atrocitus luchó contra Nekrón en el evento de «La Noche Más Oscura», y durante ese conflicto entregó por breve tiempo un anillo Red Lantern al amor eterno de Aquaman, Mera.

JURAMENTO DE SANGRE
Como los Green Lanterns, los Red Lanterns tienen su juramento: «Con sangre y rabia de un rojo escarlata de un cadáver recién fallecido, unidas a nuestro odio infernal y asesino, os quemaremos vivos... ¡Tal es vuestro destino!»

AZTEK

DEBUT *Aztek* **#1 (ago. 1996)**
NOMBRE REAL Uno; Dr. Curtis Falconer (alias)
BASE Vanity
ESTATURA 1,88 m **PESO** 84 kg
OJOS Azules **CABELLO** Rubio
PODERES/HABILIDADES Traje con armamento y alas; el casco mejora sus sentidos
ALIADOS Joy Page, Green Lantern (Kyle Rayner), Batman
ENEMIGOS Death-Doll, Rey Lagarto, Joker, Heatsnap, Parásito, Mageddon

La Hermandad de la Q crio a Uno para portar el casco de Quetzalcóatl y para defender la ciudad de Vanity y el mundo frente al dios sombra Tezcatlipoca. Pero cuando Uno llegó a Vanity, chocó con un vigilante llamado Bloodtype, en realidad el Dr. Curtis Falconer. Bloodtype murió tras el combate, pero antes le reveló a Uno que ese mismo día iba a empezar a trabajar en el Hospital St. Bartholomew.

Como necesitaba una identidad civil, Uno suplantó a Falconer, y asimismo comenzó a proteger la ciudad como el superhéroe que luego sería llamado Aztek por la prensa. Tras varias colaboraciones con Green Lantern y Batman, se unió brevemente a la JLA. Murió atacando al planeta viviente Mageddon, la supuesta segunda venida de Tezcatlipoca. **MM**

AZRAEL

DEBUT *Batman: Sword of Azrael* #1 **(oct. 1992)**
VERSIÓN ACTUAL *Batman and Robin Eternal* #9 **(feb. 2016)**
NOMBRE REAL Jean-Paul Valley
BASE Móvil
ESTATURA 1,88 m **PESO** 95 kg **OJOS** Azules **CABELLO** Rubio
PODERES/HABILIDADES Experto en el combate cuerpo a cuerpo y con la espada; el traumático condicionamiento de Madre le convirtió en un guerrero casi perfecto; posee la habilidad llamada «Ira de Dios», que produce temor y visiones en sus víctimas
ALIADOS Red Robin, Capucha Roja
ENEMIGOS San Dumas, Madre
AFILIACIONES Iglesia de San Dumas

Durante los primeros años de carrera de Batman, cuando empezó a trabajar con Dick Grayson (Robin), el Caballero Oscuro supo de una criminal que se llamaba a sí misma Madre y ofrecía un extravagante servicio que consistía en proporcionar una pareja o un soldado perfectos a cambio de un precio. Para ello, Madre traumatizaba a sus inocentes víctimas desde edad muy temprana, lo que luego le permitía imprimir en ellas las cualidades deseadas.

Jean-Paul Valley fue una de esas víctimas. Madre usó con él una técnica nueva mientras trabajaba con la Iglesia de San Dumas: con una combinación de temor reverencial y dolor, Jean-Paul fue moldeado como un guerrero casi perfecto: Azrael.

Siguiendo la pista del villano Orphan, Red Robin y Capucha Roja llegaron a Peña Duro, la prisión de la corrupta nación insular de Santa Prisca. Allí se unieron a un aliado inverosímil, Bane, para asaltar la prisión, que se había convertido en una iglesia llamada los Cruzados de San Dumas. Luego se encontraron con Azrael, que derrotó a Bane mostrándole una visión religiosa que parecía confirmar la filosofía de la Iglesia de San Dumas. **MM**

EN EL ARCHIVO

El descubrimiento pre-Flashpoint de Jean-Paul Valley de su padre agonizante vestido como Azrael cambió su vida para siempre. Programado por el Sistema para convertirse en el asesino de la Iglesia de San Dumas, en vez de eso Jean-Paul trabajó con Batman, sustituyendo al Caballero Oscuro cuando Bane le rompió la espalda.

Valley era un Batman más violento y su armadura era más pesada. Más tarde devolvió el manto a Bruce Wayne, ya curado, y siguió su camino como Azrael.

EL RETORNO DE AZRAEL
Tras la muerte de Jean-Paul Valley a manos de sus mayores enemigos, Biis y Scratch, surgió un nuevo Azrael: Michael Lane, ex policía entrenado para ser el equivalente de Batman en el Departamento de Policía de Gotham.

BANE

DATOS

DEBUT *Batman: Vengeance of Bane* #1 **(ene. 1993)**
VERSIÓN ACTUAL *Batman: The Dark Knight* (Vol. 2) #6 **(abr. 2012)**
BASE Gotham City
ESTATURA 2,03 m **PESO** 159 kg (193 kg con Veneno)
OJOS Marrones **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Fuerza, peso, resistencia y energía aumentadas debido al uso del superesteroide Veneno; enorme inteligencia; maestro estratega; voluntad indomable; luchador experto y líder natural
ALIADOS Mercenarios de Santa Prisca; presidiarios Pájaro, Trogg y Zombi
ENEMIGOS Batman, familia Batman, Batwoman, Killer Croc
AFILIACIONES Reclusos de Santa Prisca

MURCIÉLAGO ABATIDO
Cuando Bane le partió la espalda a Batman, triunfó sobre el héroe usando no solo su fuerza, sino también su ingenio.

HISTORIAS CLÁSICAS

***Batman: Vengeance of Bane* #1 (ene. 1993)** El origen de Bane es revelado en una potente historia sobre la lucha de un hombre hasta alcanzar la cima del hampa.
***Batman* (Vol. 1) #492-500, *Detective Comics* (Vol. 1) #659-666, *Showcase '93* #7-8 (mayo 1992-oct. 1993)** En la memorable saga «La caída del murciélago», Bane no solo planea un medio para triunfar sobre Batman, sino que le rompe la columna vertebral.
***Batman: Vengeance of Bane* #2 (dic. 1995)** Después de ser derrotado por el Batman Azrael, Bane escapa otra vez de prisión para reafirmar su poderío sin Veneno.
***Batman: Bane of the Demon* #1-4 (mar.-jun. 1998)** Bane se convierte en el aparente heredero de Rā's al Ghūl, preparando el terreno para el épico *crossover* «Legado».

LÍDER NATO
Bane representa una gran amenaza física y, desgraciadamente para Batman, también es un carismático líder capaz de reclutar a otros para conseguir el dominio.

Con su increíble físico y su fuerza prodigiosa, el hombre conocido como Bane es mucho más que una simple amenaza física para Batman. Recluido injustamente, entrenó su mente y su cuerpo hasta la perfección. Con la ayuda del superesteroide Veneno, se convirtió en uno de los hombres más peligrosos con los que se ha enfrentado jamás el Caballero Oscuro: una combinación perfecta de músculo y cerebro.

Poco se sabe sobre el pasado del hombre que todos conocen simplemente como Bane. Con su verdadero nombre –si alguna vez lo tuvo– perdido en la bruma de la leyenda, la historia de Bane empieza en un complejo penitenciario llamado Peña Dura, en la corrupta isla caribeña de Santa Prisca. Aunque nunca se ha demostrado, muchas leyendas afirman que nació entre los muros de la prisión y se vio obligado a pasar su vida allí, cumpliendo la sentencia que su misterioso padre evitó huyendo de la «justicia».

Siendo niño, Bane fue confinado en aislamiento, casi ahogándose cada noche cuando el agua inundaba su celda. Sobreviviendo a las criaturas que llegaban con la marea, Bane empezó a concentrar su mente y su cuerpo, entrenándose para una guerra por venir. Esa guerra se vislumbraría más cercana cuando, ya adulto, fue elegido para un programa experimental en el que le inyectaron el superesteroide Veneno. Convertido en un portento de fuerza, escapó y se dirigió a Gotham City para reclamarla como suya. Genio de la estrategia, desafió a Batman y le venció, pero este volvería a arrebatársela más tarde.

Tras experimentar con varias versiones de Veneno, Bane volvió a poner sus ojos sobre Gotham City, y decidió atacar cuando Batman fue retirado temporalmente del terreno por el Sindicato del Crimen. Usando un traje similar al de Batman, sacó a Killer Croc del territorio, pero volvió a ser vencido por el verdadero Caballero Oscuro de la ciudad. **MM**

EN EL ARCHIVO

Antes de la miniserie alteradora de la realidad *Flashpoint*, se exploró el pasado de Bane y su memorable victoria sobre Batman. Tras escapar de Peña Dura con la ayuda de tres compañeros, Pájaro, Trogg y Zombi, Bane liberó del Asilo Arkham a muchos de los peores enemigos de Batman. Exhausto, Batman se negó a descansar hasta que volvieron a estar encerrados. Mientras, Bane irrumpió en la mansión Wayne para enfrentarse al héroe en una pelea en la que el villano le rompió la espalda a Batman.

UN NUEVO CABALLERO
Mientras Bruce Wayne y sus aliados buscaban una cura permanente para su columna rota, el sucesor de Batman, Azrael, tomaba su manto y finalmente lograba batir a Bane.

CASTIGO DE GOTHAM
El superesteroide Veneno entra en el flujo sanguíneo de Bane a través de unos tubos, y le otorga temporalmente fuerza, velocidad y resistencia superhumanas.

BARD, JASON

DEBUT *Detective Comics* **(Vol. 1) #392 (oct. 1969)**
VERSIÓN ACTUAL *Batman Eternal* **#1 (jun. 2014)** **BASE** Gotham City
ESTATURA 1,83 m **PESO** 79 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Castaño
HABILIDADES Sumamente inteligente y astuto
ALIADOS Vicki Vale, Silencio, Jim Gordon
ENEMIGOS Alcalde Sebastian Hardy, Carmine Falcone, Batman
AFILIACIONES GCPD (retirado)

Jason Bard era un entregado y respetado policía de Detroit cuyo compañero resultó muerto cuando un imitador de Batman interfirió en un caso policial. Culpando al verdadero Caballero Oscuro de los errores de su plagiador, Bard viajó a Gotham en busca del villano Silencio.

Cuando el comisario Gordon fue inculpado y encerrado, Bard manipuló a la reportera Vicki Vale, del *Gotham Gazette*, y ascendió al puesto de comisario, antes de ver el error de su rumbo tras un encuentro con Batman. Desde ese momento empezó a trabajar contra los verdaderos criminales con los que se había asociado. Liberó a Gordon, dimitió del cuerpo y ofreció una reveladora confesión a Vale. **MM**

BARÓN BLITZKRIEG

DEBUT *World's Finest Comics* **(Vol. 1) #246 (ago.–sep. 1977)**
NOMBRE REAL Reiter (apellido desconocido)
BASE Alemania nazi
ESTATURA 1,98 m **PESO** 111 kg (con armadura) **OJOS** Azules **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Poder psíquico sobre el metabolismo; emite calor por los ojos
ALIADOS Adolf Hitler, Calavera Atómica
ENEMIGOS Wonder Woman, Escuadrón Estrella, Damage, Iron Munro
AFILIACIONES III Reich, la Sociedad, Shadowspire, Eje Amerika

El hombre que luego sería conocido como Barón Blitzkrieg fue en origen un noble prusiano favorecido por Adolf Hitler. Al frente de un campo de concentración, quedó desfigurado cuando le arrojaron ácido a la cara. Esto llevó a Hitler a intentar desbloquear los poderes psíquicos latentes del barón, ya que no tenía mucha más utilidad para él.

Transformado en un supersoldado del III Reich, el Barón Blitzkrieg se convirtió en enemigo acérrimo de los héroes del Escuadrón Estrella, y luego de Wonder Woman (Hipólita). Murió prematuramente a manos de Superboy Prime, que lo mató con su visión calorífica. **MM**

BAT LASH

DEBUT *Showcase* **(Vol. 1) #76 (ago. 1968)**
VERSIÓN ACTUAL *All-Star Western* **(Vol. 3) #10 (ago. 2012)**
NOMBRE REAL Bartholomew Aloysius Lash
BASE Suroeste de EE UU (finales del siglo XIX)
ESTATURA 1,80 m **PESO** 76 kg
OJOS Azules **CABELLO** Rubio rojizo
PODERES/HABILIDADES Ingenio afilado, pistolero, camorrista de bar y gran jugador de cartas
ALIADOS Jonah Hex, Cinnamon, Scalphunter, As Enemigo
ENEMIGOS Cientos de jugadores de cartas
AFILIACIONES Grupo Duro

Bartholomew A. Lash fue un niño adorable que creció aprendiendo cómo sacar partido a su buen aspecto y su encanto. Cuando sus padres fueron expulsados de su granja con engaños, Bat buscó justicia, pero acabó matando a un comisario corrupto. Marcado como forajido, inició un periplo por el viejo Oeste, ganándose la vida gracias a su talento para el póker y su habilidad para zafarse de cualquier situación comprometida. **MM**

LENGUA AFILADA
Aunque no es ajeno a las peleas de bar, Bat Lash es aún mejor charlatán, y suele lucir una sonrisa en el rostro y una flor en el sombrero.

BASILISK [BASILISCO]

DEBUT *Suicide Squad* **(Vol. 4) #4 (feb. 2012)**
BASE Andes
MIEMBROS/HABILIDADES **Regulus**: análisis táctico, experto en armas; **Lora Gris**: reflejos aumentados; **Orquídea Roja**: cloroquinesis; **Araña Negra**: combate cuerpo a cuerpo, puntería; **Martillo**: invulnerabilidad, superfuerza; **Latigazo**: azotes de energía; **Tsiklon**: manipulación del viento; **Enlace**: telepatía; **Dra. Elisa Visyak**: genio científico
ENEMIGOS Escuadrón Suicida, Team 7, Aves de Presa

Basilisco es una organización terrorista con varios metahumanos a su servicio. Es dirigida por Regulus, villano creado por la fusión psíquica y física del Dean Higgins, ex miembro de Team 7, grupo de operaciones especiales, y Kaizen, regente loco de la nación criminal de Gamorra.

En parte grupo de culto que obtiene su poder de una serpiente mítica, y en parte grupo conspirador que se prepara para una guerra contra amenazas superpoderosas, Basilisco ha chocado en muchas ocasiones con el Escuadrón Suicida. En una ocasión, la célula terrorista infiltró a uno de sus miembros, Araña Negra, en el Escuadrón para intentar destruirlo desde dentro. Basilisco también chocó con Aves de Presa cuando Canario Negro supo que el grupo tenía secuestrado a su marido, Kurt Lance. **MM**

BAT-MITE [BAT-MITO]

DEBUT *Detective Comics* (Vol. 1) #267 **(mayo 1959)**
VERSIÓN ACTUAL *Convergence: Supergirl Matrix* #2 **(jul. 2015)**
BASE Gotham City
ESTATURA 89 cm **PESO** 21 kg **OJOS** Negros **CABELLO** No se sabe
PODERES/HABILIDADES Vuelo; teleportación; puede alterar la realidad, lo que incluye la capacidad de cambiar la ropa de otros; su armamento incluye un cinturón lleno de artilugios, junto con un teléfono móvil con forma de murciélago, un batescudo y un batláser
ALIADOS Batman, familia Batman, Booster Gold
ENEMIGOS Atasco, Dr. Trauma
AFILIACIONES Mitos de la Justicia de América

Diablillo procedente de una dimensión innominada, el pequeño provocador conocido como Bat-Mito es una piedra en el zapato de Batman. Declarado su mayor fan y enfundado en un batitraje que recuerda al de su héroe, Bat-Mito tiene el talento innato de aparecer en los momentos más inoportunos para ayudar al Caballero Oscuro con sus traviesas heroicidades. El resultado es, invariablemente, un caos que hace que Batman tenga que trabajar el doble para resolver la situación.

Recientemente, las diabluras de Bat-Mito le llevaron a ser expulsado de su propia dimensión. Varado en la realidad de Batman, pero conservando sus habilidades mágicas, Bat-Mito robó el batmóvil para dedicarse a la lucha contra el crimen, pero pronto lo despeñó por un barranco. No contento con «ayudar» a Batman, también ha conseguido hacer más difícil la vida de otros superhéroes, como Hawkman, Robin y Booster Gold. **MM**

EN EL ARCHIVO

Bat-Mito ha seguido siendo esencialmente el mismo duende molesto desde su debut en 1959. Después de ayudar o fastidiar al Batman de la Edad de Plata, cayó en el olvido tras Crisis en Tierras infinitas.

Una encarnación moderna del «Mito Oscuro» resurgió en *Batman: Legends of the Dark Knight* #38 (1992), cuando el poderoso Mito apareció como probable alucinación de un drogadicto llamado Overdog. El duende regresó en la década de 2000 como una ilusión del propio Batman.

¿MITO O HUIDA?
Durante una crisis mental provocada por el Dr. Hurt, Batman se convirtió en la única persona que podía ver a Bat-Mito.

BATGIRL

DATOS

DEBUT *Detective Comics* (Vol. 1) #359 **(ene. 1967)**
VERSIÓN ACTUAL *Batgirl* (Vol. 4) #1 **(nov. 2011)**
NOMBRE REAL Barbara Joan Gordon **BASE** Burnside, Gotham City
ESTATURA 1,80 m **PESO** 61 kg **OJOS** Azules **CABELLO** Pelirrojo
PODERES/HABILIDADES Experta artista marcial y gimnasta entrenada en parte por Batman; muy atlética y ágil; memoria eidética; sumamente inteligente y con conocimientos avanzados de informática; líder natural; sus armas incluyen un cinturón totalmente equipado, un traje protector y una batmoto
ALIADOS Batman, familia Batman, Canario Negro, Frankie Charles, James Gordon
ENEMIGOS Joker, James Gordon Jr., Knightfall, Tigre de Terciopelo
AFILIACIONES Aves de Presa, Liga de la Justicia Unida, Batman Inc.

Presente en el mundo de Batman desde que entró en él a la fuerza, la tenaz Barbara Gordon ha dedicado su vida a seguir los pasos de su heroico padre, el comisario James «Jim» Gordon. Pero si este ha hecho mucho por Gotham City como uno de los pocos policías honrados de su departamento de policía, Barbara ha hecho aún más como Batgirl. Comenzó su carrera imitando al legendario Caballero Oscuro de Gotham pero, con el tiempo, Batgirl se ha convertido en ella misma, luchando contra el crimen con un estilo original y poniendo su entrenamiento y su mente brillante al servicio del distrito de Burnside de Gotham City.

DE UN VISTAZO

La hija del comisario
Barbara creció idolatrando a su padre, el comisario de policía James Gordon, y deseando seguir sus pasos. Él la inició en el judo y la gimnasia y le infundió un sólido sentido moral. Todas estas cualidades entraron en juego cuando Barbara se puso por primera vez un uniforme y se convirtió en la superheroína Batgirl.

Amplio guardarropa
Batgirl ha vestido diversos trajes en el curso de su relativamente corta carrera. Al principio usó un batitraje de la policía, pero no tardó en adoptar el uniforme oficial de Batgirl, completado con una máscara estilo capucha. Tras ser herida por el Joker, vistió un traje de Batgirl más reforzado.

Jugadora de equipo
Batgirl conoció a las vigilantes Canario Negro y Starling y con ellas formó Aves de Presa, grupo que más tarde incorporaría a luchadoras contra el crimen como Katana, Strix y Cóndor. Aunque se considera una guerrera solitaria, Batgirl siempre ha luchado bien junto a otros.

HISTORIAS CLÁSICAS

***Detective Comics* (Vol. 1) #359 (ene. 1967)** Batgirl debuta probándose a sí misma en combate contra un viejo enemigo de Batman, Polilla Asesina.
***Batgirl Special* #1 (ene. 1988)** En su primera cabecera en solitario, Batgirl salda una deuda pendiente y abandona la vida de heroína, preparando el camino para el especial *Batman: The Killing Joke.*
***Batgirl: Year One* #1-9 (feb.-oct. 2003)** El origen de Barbara Gordon se reformula para la era moderna, explicando cómo fue su transición de vigilante solitaria a miembro del círculo íntimo de Batman.
***Batgirl* (Vol. 4) #35 (dic. 2014)** Batgirl se independiza y se muda al distrito de Burnside de Gotham City, y adopta un nuevo aspecto y una nueva perspectiva vital.

Barbara creció a la sombra

del caballero blanco de Gotham City, James Gordon. Idolatrando –con razón– a su padre, solía empapelar las paredes de su cuarto con artículos de prensa que registraban la lucha de Gordon contra la corrupción y el crimen en la ciudad. Apasionada, Barbara deseaba seguir el ejemplo de su padre, pero a su modo. Aprendió ballet y judo, y aprovechó su memoria fotográfica estudiando criminología.

Fue durante una visita al Departamento de Policía de Gotham City como parte de su trabajo para la asignatura de Introducción a la Criminología cuando Barbara vio por primera vez la vocación de su vida. Mientras visitaba el recinto con su hermano menor James Jr., Barbara vio un modelo a tamaño real del batitraje creado por el equipo SWAT basándose en declaraciones de testigos sobre el elusivo Batman. Interesada como estaba en el trabajo de su padre, Barbara quedó totalmente fascinada por el Caballero Oscuro de Gotham, y quiso aprender todo lo posible sobre el vigilante. Pero quién le iba a decir que tendría la oportunidad de calzarse las botas de Batman ese mismo día. La policía escoltaba a un gigantesco criminal llamado Harry X y, después de pasar ante Barbara, el villano escapó con la ayuda de unos cómplices armados. Barbara aprovechó el caos de la situación y se enfundó el batitraje del GCPD para abatir a Harry X sin exponer su identidad. Cuando inmediatamente después se encontró cara a cara con Batman, el héroe alabó su acción. Todo aquello resultó muy emocionante para Barbara, que no tardó en vestir su propio traje azul y gris y en aprender de primera mano los pormenores de la lucha contra el crimen como Batgirl.

EL MEJOR PAPI DEL MUNDO
Barbara idolatraba a su padre y tenía las paredes de su habitación cubiertas con las notas de prensa de sus heroicidades.

ASUNTOS DEL CORAZÓN
Barbara Gordon y Dick Grayson, el Robin original, han compartido un largo romance que comenzó cuando Barbara empezó su vida como Batgirl. Grayson observó la gracia y la habilidad de la joven vigilante y no tardó en enamorarse de ella. Aunque su romance nunca llegó a prosperar, los dos sabían que la atracción era mutua. Pero cuando Grayson fingió su propia muerte para unirse a la red de espías Spyral, Barbara siguió adelante con su vida y comenzó una relación con Luke Fox, alias Batwing. Cuando supo que Dick seguía vivo, Barbara ya se había acostumbrado a la vida sin él, y prefirió permanecer con Luke, considerando a Grayson como un amigo.

SEGUIR ADELANTE
A Dick Grayson le disgustó la decisión de Barbara de terminar con su largo flirteo, pero vio que ella era feliz y procuró alegrarse por ella.

«... por primera vez en mucho tiempo, sé quién soy...»

BATGIRL

NUEVO LOOK
Tras perder en un incendio su traje financiado por Bruce Wayne, Barbara se hizo uno de repuesto con capa abrochada.

SOBREVIVIR AL JOKER
Joker disparó a Barbara Gordon en su apartamento y la dejó paralítica... Pero él no era rival para el espíritu indomable de Batgirl.

Pero el primer capítulo de la vida de Batgirl como superheroína estaba a punto de sufrir un brusco frenazo. Cuando el villano Joker irrumpió en el apartamento de Barbara durante su último plan letal contra Jim Gordon, disparó a Batgirl en la columna vertebral, reduciéndola a una silla de ruedas. Mediante el uso de la tecnología más avanzada y con un inquebrantable deseo de superación, Barbara volvió a andar. Pronto estuvo otra vez en forma para pelear, y adoptó un nuevo uniforme de Batgirl más a juego con el equivalente blindado de Batman.

De vuelta a la vida superheroica, la vida de Batgirl no redujo el ritmo lo más mínimo. Renuente al principio a comprometerse con un equipo, Barbara se unió al cabo a las vigilantes llamadas Aves de Presa. Se cruzó con gran cantidad de nuevos adversarios, como Grotesco y Gretel, y halló una archienemiga bajo la forma de Knightfall. Su caso posiblemente más perturbador implicó el regreso del Joker y la manipulación por parte de su hermano psicópata, James Jr., que no deseaba otra cosa más que la muerte de su madre, Barbara Kean Gordon. **MM**

CRISIS FAMILIAR

Barbara Gordon obtuvo las respuestas que esperaba cuando su madre, Barbara Kean Gordon, regresó a Gotham tras una larga ausencia. Resultó que la madre de Barbara estaba aterrorizada por su propio hijo, James Gordon Jr., y había huido de la ciudad después de que él amenazara la vida de su hija. Cuando Barbara Sr. regresó, James Jr. prosiguió con sus mortíferos juegos e intentó asesinarla. Ella le disparó, pero fue Batgirl quien lo golpeó y lo arrojó desde un muelle. Barbara se creía responsable de la muerte de su hermano, pero más tarde descubriría que había sobrevivido a la caída.

SE BUSCA
El comisario Gordon fue testigo de la caída de James Jr. desde el muelle y culpó a Batgirl de la muerte de su hijo. Reacia a revelar su doble identidad a su padre, Batgirl se vio obligada a vivir como fugitiva durante un tiempo.

RENACIMIENTO

CON PERSONALIDAD

Siempre sobresaliente y ansiosa por dar lo mejor de sí, Barbara Gordon inició una odisea global para afinar al máximo sus habilidades de lucha. Por desgracia, antes de completar sus primeras lecciones en Japón, se vio arrastrada a un mortal juego de asesinato y misterio.

EN EL ARCHIVO

Aunque Barbara Gordon ha sido la versión icónica de Batgirl desde su debut, la Batgirl original, Betty Kane, apareció en 1961 en *Batman* (Vol. 1) #139. Nieta de Kathy Kane (alias Batwoman), Betty lanzó la larga y azarosa carrera de Batgirl.

Llega Batgirl

Antes del suceso alterador de la realidad Crisis en Tierras Infinitas, Barbara Gordon fue presentada como una bibliotecaria que había diseñado un traje de Batman para asistir a un baile de la policía. Pero de camino al acto se encontró con Polilla Asesina, y saltó en ayuda de Batman y Robin para derrotar al villano. Entusiasmada con la vida de lucha contra el crimen, Barbara se convirtió en Batgirl.

Un soplo de aire fresco en Gotham, pronto estuvo conduciendo su batmoto por la ciudad y estableciendo sus propias credenciales contra el crimen.

DEJANDO HUELLA
Cuando Batgirl se trasladó a Washington, Barbara se hizo congresista. Y a pesar de su apretada agenda, mantuvo sus compromisos nocturnos como Batgirl.

El origen de Oráculo

La historia de Batgirl fue reformulada poco después de Crisis en Tierras Infinitas. En esta encarnación, una Batgirl retirada era herida por el Joker y quedaba paralítica. Pero, en vez de rendirse, Barbara cambió su forma de luchar contra el crimen y se convirtió en Oráculo, una gurú de la informática capaz de encontrar cualquier información en Internet. Como Oráculo, fue un apoyo inapreciable para la familia Batman, se hizo miembro de la Liga de la Justicia de América, fue mentora de Cassandra Cain, la nueva Batgirl, y ayudó a formar Aves de Presa.

BATMAN

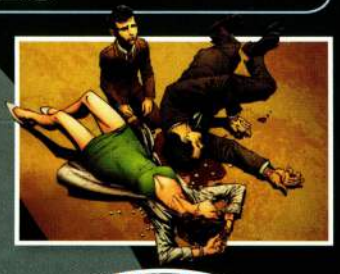
DATOS

DEBUT *Detective Comics* (Vol. 1) #27 **(mayo 1939)**
VERSIÓN ACTUAL *Flashpoint* (Vol. 2) #5 **(oct. 2011)**
NOMBRE REAL Bruce Wayne **BASE** Gotham City
ESTATURA 1,88 m **PESO** 95 kg **OJOS** Azules **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Experto en artes marciales; acróbata, gimnasta y atleta dotado; artista del escapismo; sumamente inteligente, con conocimientos avanzados en tecnología; líder natural; maestro estratega; su armamento incluye un cinturón equipado y un traje blindado; posee vehículos terrestres, acuáticos y aéreos personalizados
ALIADOS Familia Batman, Alfred Pennyworth, James Gordon, Superman
ENEMIGOS Internos del Asilo Arkham, internos de la penitenciaría Blackgate, Rā's al Ghūl **AFILIACIONES** Liga de la Justicia, Liga de la Justicia de América, Liga de la Justicia Internacional, Batman Inc.

El Caballero Oscuro. El Mejor Detective del Mundo. El Guardián de Gotham City. El héroe conocido como Batman ha recibido muchos títulos a lo largo de una vida entre sombras, construyendo una leyenda urbana tan respetada por los inocentes como temida por el cobarde y supersticioso mundo del hampa de Gotham. En un mundo lleno de superhéroes y supervillanos, Batman lucha contra el crimen empleando su intelecto, su entrenamiento físico y mental, y un arsenal desarrollado con la fortuna familiar. Y es que Bruce Wayne siente la inexorable necesidad de evitar a cualquiera de los inocentes de Gotham la clase de tragedia que él sufrió.

DE UN VISTAZO

La marca del Zorro
Cuando salía de ver *La marca del Zorro* en un cine del distrito de Park Row de Gotham City, un joven Bruce Wayne fue testigo de cómo sus padres eran tiroteados por un delincuente común. Esa fue la noche del nacimiento real de Batman.



La familia Batman
Aunque él se considera un ser solitario, Batman tiene muchos aliados en la guerra contra el crimen, entre ellos varios héroes jóvenes que han servido como su acompañante, Robin, y otros aliados inspirados por su carrera, como Batgirl y Batwoman. Incluso organizó una fuerza internacional con el nombre de Batman Inc., que llevó la misión de Batman a nivel mundial.

Cuando Bruce Wayne insistió a sus padres para que le llevaran a ver la película *La marca del Zorro*, no tenía ni idea de que su vida estaba a punto de cambiar para siempre. Mientras la familia caminaba desde el cine hacia una oscura calle de Park Row en Gotham, un ladrón salió de las sombras apuntando con un arma a los Wayne. En un sencillo atraco que salió mal, el criminal Joe Chill disparó y mató a Thomas y Martha Wayne, dejando huérfano al joven Bruce en un instante. Recuperado del trauma de la pérdida, Bruce juró ante la tumba de sus padres que dedicaría su vida a luchar contra los criminales que atacaran a inocentes. Aunque no era consciente de ello, esa noche Bruce Wayne se convirtió realmente en Batman.

Tras breves estancias en algunas escuelas, entre ellas la Academia Gotham, Bruce viajó por el mundo aprendiendo las herramientas de trabajo para la lucha contra el crimen que tenía la intención de librar. Con 21 años estudió los pormenores de los artefactos tecnológicos bajo la guía del brillante inventor Serguéi Alexandrov; del criminal brasileño don Miguel aprendió a manejar coches en situaciones de vida o muerte; y dedicó mucho tiempo a estudiar artes marciales con maestros como Shihan Matsuda en el Himalaya. Sin embargo, Bruce no se detuvo ahí: profundizó en criminología, química e incluso interpretación, comprendiendo que su futuro requeriría el domino de una vasta cantidad de habilidades especializadas. Mientras tanto, entrenaba su mente y su cuerpo hasta el límite de la perfección, practicando con frecuencia sus técnicas de lucha contra docenas de oponentes al mismo tiempo. Y, consciente de que era una tarea de toda la vida alcanzar el nivel que deseaba, regresó a Gotham City para comenzar su misión de limpiar la corrupta ciudad.

PATENTE DE HERRAMIENTAS
Las enseñanzas de Alexandrov fueron fundamentales para permitir a Bruce crear el cinturón de herramientas de Batman.

Bruce Wayne tuvo la suerte de nacer en una familia adinerada. Heredero natural de la fortuna de los Wayne y de su corporación principal, Empresas Wayne, el idealista Bruce representaba una amenaza para los métodos de negocio establecidos por la compañía. Y aunque no tenía intención de convertir su regreso a Gotham City en una noticia, su tío Philip Kane lo hizo por él, tan feliz de ver a su sobrino regresar de sus misteriosos viajes como inseguro respecto al joven, e inmediatamente empezó a conspirar contra él.

Al margen de sus obligaciones empresariales, Bruce inició su campaña contra el crimen, tomando medidas para combatir al peor azote de la ciudad, la Banda de las Capuchas Rojas. Dirigida por Capucha Roja Uno, la organización criminal parecía tener sus garras sobre todo, desde el tráfico de armas hasta la política. Disfrazado como el criminal conocido como Pingüino, Bruce logró frustrar una de esas ventas de armas, escapando con vida por poco.

HISTORIAS CLÁSICAS

***Detective Comics* (Vol. 1) #395 (ene. 1970)** Batman es devuelto a sus oscuras raíces en «El secreto de las tumbas vacías», donde se enreda con una misteriosa pareja en el centro de México.
***Batman* (Vol. 1) #404–407 (feb.–mayo 1987)** Tras los sucesos de Crisis en Tierras Infinitas, que parecían eliminar gran parte de su continuidad original, el origen de Batman es recuperado para un nuevo público en «Año Uno».
***Batman* (Vol. 1) #492–500, *Detective Comics* (Vol. 1) #659–666, *Showcase '93* #7–8 (mayo–oct. 1993)** En «La caída del murciélago», Batman es obligado a sufrir a sus enemigos más peligrosos antes de enfrentarse al villano Bane en un combate trascendental que situará al Caballero Oscuro en un momento crítico.
***Batman* (Vol. 2) #21–33 (ago. 2013–sep. 2014)** Cuando los sucesos de Flashpoint alteran de nuevo la realidad, el origen de Batman se reescribe en «Origen». Wayne establece una base de operaciones en una cueva bajo la mansión Wayne y nace el concepto del hombre murciélago.

Las maravillas de la batcueva
Batman opera desde las grandes cavernas que se abren bajo la mansión Wayne. Allí desarrolla continuamente nuevas tecnologías, vehículos y armas para su interminable cruzada contra el crimen en Gotham. Desde las docenas de modelos de batmóvil, batplano y batlancha hasta los simples artilugios de su cinturón, Batman está siempre a la cabeza de la carrera tecnológica.

EL TRIBUNAL DE LOS BÚHOS

Batman destapó en Gotham una sociedad criminal subterránea, descubriendo que se remontaba a los orígenes de la propia ciudad. Llamada Tribunal de los Búhos, la sociedad secreta mantenía un ejército de asesinos llamados Garras. Batman no solo se vio obligado a escapar del complejo laberinto del Tribunal, situado bajo las calles de la ciudad; además tuvo que enfrentarse a un pequeño ejército de Garras cuando el Tribunal los lanzó sobre algunas de las figuras políticas más poderosas de Gotham. Batman y sus aliados derrotaron a los asesinos, obligando al Tribunal a enterrarse aún más profundo.

THOMAS WAYNE JR.
Un amigo de Bruce Wayne, Lincoln March, resultó ser un agente del Tribunal de los Búhos. Batman derrotó a March, pero no pudo librarse de la revelación del villano: él era Thomas, el hermano menor de Bruce, abandonado por la familia a edad temprana.

CABALLERO ETERNO
Batman es y siempre será el ángel guardián de Gotham. Una y otra vez ha surgido para derrotar las amenazas contra su ciudad y asegurar que prevalezca la justicia.

Si Bruce iba a seguir actuando como vigilante de Gotham City, necesitaría una ventaja. Y la descubrió la noche en que la Banda de las Capuchas Rojas fue a por él. Desinteresado del legado Wayne y de su hogar familiar, la mansión Wayne, Bruce se había establecido en una casa del callejón donde sus padres fueron asesinados. Preocupada por la amenaza que Bruce representaba para ella, la Banda de las Capuchas Rojas invadió su casa y la incendió, a punto de matar a Bruce de nuevo en el ataque. Bruce escapó a la mansión Wayne, donde fue curado por Alfred Pennyworth, el viejo amigo y mayordomo de la familia. Más tarde, aventurándose en el estudio de su padre, descubrió una pieza tecnológica desarrollada por Thomas Wayne llamada Ojo de Brujo. El Ojo proyectaba la imagen de las cavernas ocultas bajo la mansión Wayne sobre las paredes del estudio, lo que recordó a Bruce el día en que cayó en esas cuevas siendo niño. Esto le hizo rememorar algo que le obsesionó en la niñez: el miedo a los murciélagos. Fue en ese momento cuando Bruce Wayne supo que, para infundir el miedo en los corazones de los criminales de Gotham City, él tenía que convertirse en la única cosa que le había aterrorizado de niño: un murciélago.

PARA SER BATMAN
Malherido tras su pelea con la Banda de Capuchas Rojas, Bruce supo que debía abordar la lucha contra el crimen desde un ángulo distinto.

JURAMENTO
Usando la tecnología de su padre, Bruce vio una proyección de la caverna que se convertiría en la batcueva, y juró adoptar la imagen de un murciélago.

«Sí, padre. Me convertiré en un murciélago.»
Bruce Wayne

FINAL DEL JUEGO

A lo largo de su carrera, el mayor enemigo de Batman ha sido el demente criminal conocido como Joker. Se cree que se trata de Capucha Roja Uno tras caer en un tanque de líquido tóxico en Industrias Químicas ACE en el primer año de Batman como luchador contra el crimen. Joker ha usado su brillante y retorcida mente para atormentar a Batman una y otra vez. Tras matar al segundo Robin (Jason Todd), disparó a Batgirl (Barbara Gordon) en la columna vertebral, dejándola inválida.

En una de sus maquinaciones más recientes, Joker infectó Gotham con un virus que volvía a la población contra Batman. En el brutal enfrentamiento final, Batman liberó la ciudad de las garras del villano, pero no antes de la aparente muerte de ambos en el hundimiento de una cueva en las profundidades de la ciudad. Luego resultó que no habían muerto, gracias en buena parte al dionesium, un fluido regenerativo presente en la sangre del Joker, que se vertió en el charco donde yacían. Con todo, este suceso produjo un profundo cambio en Bruce, amenazando con acabar con la carrera de Batman para siempre.

¿LA ÚLTIMA RISA?
El Príncipe Payaso del Crimen liberó un letal virus Joker en Gotham City para crear un ejército de víctimas zombis jokerizadas.

BATMAN

UN TRAJE APROPIADO
El traje de Batman resultó tan eficaz e impresionante como él esperaba cuando apareció ante la Banda de Capuchas Rojas.

Enfundado en su primera versión de batitraje, Bruce Wayne se convirtió en Batman, y se volvió contra la Banda de Capuchas Rojas. Su cruzada tuvo un éxito inmediato, derrotando a los criminales en un enfrentamiento con Capucha Roja Uno en Industrias Químicas ACE: un encuentro que le costó la vida a su tío Philip Kane, miembro secreto de los Capuchas Rojas.

Batman iba a pasar pronto por la prueba definitiva cuando un supervillano conocido como Acertijo se hizo con el control de Gotham, provocando un apagón justo cuando se aproximaba una supertormenta. El resultado fue una metrópolis aislada regida por un criminal que planeaba borrar del mapa toda la ciudad. Trabajando directamente con el capitán de policía James Gordon y con el científico de Empresas Wayne Lucius Fox, Batman se impuso al excéntrico supervillano, ganándose su reputación de Caballero Oscuro de Gotham City.

A medida que proseguía su carrera, Batman fue adaptando su traje para servir mejor a sus necesidades. Pronto se convirtió en miembro fundador de la Liga de la Justicia junto a otros héroes legendarios como Superman y Wonder Woman. Se asoció con un ex acróbata de circo de gran talento, Dick Grayson, que fue el primero de los cuatro jóvenes que adoptarían el título de Robin, entrenados directamente por el Caballero Oscuro. A Grayson le siguió el testarudo Jason Todd, sucedido a su vez por el genio informático Tim Drake, quien adoptaría el nombre de Red Robin para distinguirse de los anteriores socios de Batman. El compañero actual es Damian Wayne, cuarto Robin e hijo del propio Bruce Wayne.

La creación de un pequeño ejército de aliados inspiró a Batman para llevar su trabajo a una escala mundial, para lo cual fundó Batman Inc., una organización financiada por Empresas Wayne que llevó a representantes de Batman a otros países. Pese a que Batman Inc. finalmente quebró, el legado de Batman sique teniendo un gran alcance y sus heroicidades son conocidas en todo el mundo. El Caballero Oscuro se ha convertido en la criatura de la noche que se propuso ser, temido por los criminales en Gotham City y más allá. **MM**

RENACIMIENTO

FORASTEROS
El débil equilibrio de poder en Gotham City se ve perturbado por los recién llegados Gotham y Gotham Girl. Tienen fuerza suficiente para rescatar aviones en llamas y una actitud heroica y responsable, pero ¿puede Batman permitirse creer que son tan benévolos como se presentan?

RENACIMIENTO

DISCÍPULOS DEL MURCIÉLAGO
Para reforzar sus recursos de protección de Gotham City mientras él averigua el secreto del retorno de Wally West desde fuera de la realidad, Batman convoca a Red Robin (Tim Drake) y Orphan (Cassandra Cain) y los asigna, junto con Spoiler (Stephanie Brown) y el recién reclutado Basil «Cara de Barro» Kane, a su sargento de instrucción Kate (Batwoman) Kane, que los convertirá en una unidad capaz de defender Gotham cuando él no pueda.

Con estos discípulos formando el núcleo del grupo, el Caballero Oscuro espera poder crear un ejército listo para la batalla que contrarreste la amenaza de una nueva fuerza encubierta, llevando la justicia militar a su ciudad.

ANTIDISTURBIOS
El batitraje –con refuerzos especiales en rodillas, antebrazos y en torno a la capucha– resultó útil cuando Batman se enfrentó a un motín en el Asilo Arkham.

EN EL ARCHIVO

Cuando debutó en 1939, Batman fue concebido como una «criatura de la noche», un héroe inspirado por el mundo oscuro y misterioso de las revistas *pulp* de la época. Este vigilante tenebroso no tardaría en iluminarse con el añadido de un joven compañero, Robin, y se iluminó aún más en las décadas de 1950 y 1960. Batman recuperó su papel de auténtico Caballero Oscuro en la década de 1970, y aún se volvió más duro y sombrío en las dos décadas siguientes. Personaje popular en todas sus encarnaciones, Batman es un héroe para la posteridad, reflejo del mundo real que inspira a sus creadores.

UN LOOK ICÓNICO
Desde su debut, Batman ha llevado la capa y la capucha con orejas de murciélago. En la década de 1960 adoptó el óvalo amarillo en torno al batsímbolo: un logo icónico que llegaría a la década de 1990.

Detective Caballero Oscuro

Tras entregarse a ligeros jugueteos con la ciencia ficción en la década de 1950 y a excéntricas aventuras en la de 1960, Batman regresó a sus raíces más oscuras con renovado vigor en *Detective Comics* #395 (ene. 1970), en la historia «El secreto de las tumbas vacías». Aunque no tan tenebroso como el que surgiría en la década de 1980 en la miniserie *Batman: El regreso del Caballero Oscuro*, el Batman de la década de 1970 volvía a ser una criatura de la noche de la mano de una nueva generación de guionistas y dibujantes que recuperó su magia original.

¿UN PELIGRO SOCIAL?
Antes de demostrar que era un héroe, Batman fue señalado a menudo como un vigilante peligroso por la corrupta policía de Gotham.

Año Uno

La encarnación moderna del Caballero Oscuro emergió realmente tras los catastróficos sucesos de Crisis en Tierras Infinitas. En una revisión realista, Batman pugnaba por afianzarse en una Gotham City corrupta, hallando al fin un aliado en el futuro comisario de policía de la ciudad, James Gordon. Batman salvó la vida del hijo de Gordon, cimentando así su perdurable asociación.

El murciélago herido

Bruce Wayne no sería el único Batman de Gotham City a lo largo de su carrera. Cuando el genio criminal Bane liberó a los internos del Asilo Arkham por Gotham, obligó a un exhausto Batman a capturarlos uno a uno. Luego Bane irrumpió en la mansión Wayne y lisió a Batman rompiéndole la espalda. Incapacitado de forma temporal, Batman promovió a Jean Paul Valley –un vigilante antes llamado Azrael– para ocupar su lugar. Bruce se recuperó con la ayuda de Alfred y Robin, volvió a entrenarse y cuando estuvo preparado reclamó el manto del Caballero Oscuro.

EL DOLOR DE BANE
Cuando Batman estaba más débil, Bane lisió al héroe, dejándole al borde de la muerte.

Desde el pasado

Además de enfrentarse a Thomas Elliot, el nuevo y misterioso villano Silencio, Batman sufrió el acoso de sus enemigos más famosos en la memorable trama de «Silencio». Introduciendo una amenaza del pasado de Bruce Wayne, esta serie vio el regreso (en cierto modo) de Jason Todd, la muerte del inventor y viejo amigo de Batman Harold Allnut, y al villano Acertijo descubriendo la identidad secreta de Batman.

PROBLEMAS DE IDENTIDAD
Batman se encontró con sus viejos enemigos al averiguar la identidad de Silencio y del hombre tras el ascenso al poder del villano, Acertijo.

BATMAN BEYOND [BATMAN DEL FUTURO]

DATOS

DEBUT *Batman Beyond* (Vol. 1) #1 **(mar. 1999)**
VERSIÓN ACTUAL *The New 52: Future's End* #47 **(mayo 2015)**
NOMBRE REAL Timothy Drake (antes Terry McGinnis)
UNIVERSO Tierra-12 **BASE** Neo-Gotham
ESTATURA 1,83 m **PESO** 90 kg **OJOS** Azules **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Experto en ordenadores con un CI cercano a la genialidad; líder natural y gran estratega; gimnasta y artista marcial experto entrenado por Batman (Bruce Wayne); su armamento incluye un traje blindado de alta tecnología que permite volar con ayuda de alas deslizadoras y botas con cohetes, se vuelve casi invisible y dispara batarangs y discos explosivos
ALIADOS Comisaria Barbara Gordon, Max Gibson, Matt McGinnis
ENEMIGOS Peste, Grito, Hechicero, Rewire, Tinta, los Joker
AFILIACIONES Liga de la Justicia Futura, Jóvenes Titanes (en el pasado)

TRAJE DEL FUTURO
El traje incluye botas con alas, cohetes, un cinturón equipado, un garfio integrado y una capucha que mejora en gran medida la visión y la audición.

DETRÁS DEL VELO
Gran parte de Neo-Gotham estaba protegida de Hermano Ojo por la tecnología el Velo. Gracias a ella, era una de las pocas ciudades que seguían en pie en la realidad de Batman del Futuro.

Dentro de unas décadas, en el futuro, Gotham City se ha convertido en Neo-Gotham, una metrópolis de rascacielos, coches voladores y tecnología sofisticada. Este mundo requiere una nueva clase de Batman para mantener la paz: un héroe blindado capaz de volar y hacerse invisible. Dos han sido los protectores que han asumido el viejo rol de Bruce Wayne: Terry McGinnis y ahora Tim Drake, el último Batman del Futuro.

Bruce Wayne se retiró como Batman.

Sintió que empezaba a ser demasiado viejo para la tarea, incluso con el traje volador de tecnología avanzada diseñado con la ayuda de Empresas Wayne. Siendo ahora un anciano que vivía solo en la mansión Wayne, Bruce acudió en ayuda de Terry McGinnis, un adolescente aterrorizado por un grupo de malhechores llamados los Joker, malas imitaciones del Príncipe Payaso del Crimen original. Terry volvió con Bruce a la mansión y descubrió que Bruce Wayne y Batman eran el mismo. Irritable al principio, Terry fue finalmente aceptado como heredero por el Caballero Oscuro tras la muerte de su padre. Con Bruce ayudándole en sus misiones desde la batcueva, había nacido un nuevo Batman, adecuado a la época.

Tras un breve periodo en que Dick Grayson ocupó el lugar de Wayne, Terry y Bruce se enfrentaron con su enemigo más destructivo, una inteligencia artificial llamada Hermano Ojo. El Ojo había conquistado el mundo y, para combatirlo, Terry retrocedió en el tiempo hasta un futuro cinco años anterior a los sucesos actuales. Allí combatió con Hermano Ojo, pero resultó muerto. Su manto pasó al antiguo Red Robin, Tim Drake. Tim luchó contra el Ojo y en el proceso fue lanzado de vuelta al futuro de Terry. Ahora en Neo-Gotham, Drake derrotó a Hermano Ojo con la ayuda de una vieja enemiga de Terry, Tinta, y se ganó el título de Batman por derecho propio. **MM**

EN EL ARCHIVO

Batman del Futuro debutó en 1999, en la serie de dibujos animados *Batman Beyond*. Aunque poco después apareció un cómic vinculado, este Batman no se abrió paso en el Universo DC hasta que una trama en las páginas de *Superman/Batman* lo mostraron en un universo alternativo. Pero, curiosamente, el héroe bajo este batitraje era Tim Drake, no Terry McGinnis.

En 2010, McGinnis recibió una miniserie propia que pronto condujo a una serie continuada, ligando la vida de Terry más estrechamente al futuro del UDC al enfrentarle no solo a amenazas de la serie animada, sino también a villanos del cómic como Silencio.

UN FUTURO DIFERENTE
Tim Drake debutó como Batman del Futuro peleando con un Superman Bizarro desplazado en el tiempo durante un juego mortal de saltos entre realidades entre Joker y Mr. Mxyzptlk.

CIUDAD DEL AYER
En el tiempo de Batman del Futuro, el mundo más allá de Neo-Gotham había sido destruido. Las ruinas de Metrópolis fueron invadidas por monstruosidades genéticas.

HISTORIAS CLÁSICAS

***Batman Beyond* (Vol. 1) #1–6 (mar.–ago. 1999)** El origen de Batman del Futuro de la serie animada es adaptado antes de que el héroe se embarque en nuevas aventuras.
***Batman Beyond* (Vol. 3) #1–6 (ago. 2010–ene. 2011)** Batman enfrenta una amenaza del pasado de Bruce Wayne cuando aparece un nuevo Silencio y empieza a matar a villanos menores, como el Hombre Señal.
***The New 52: Future's End* (Vol. 1) #0–48 (jun. 2014–jun. 2015)** Terry McGinnis retrocede en el tiempo para combatir a Hermano Ojo, cediendo al final el puesto a un nuevo Batman del Futuro, Tim Drake.
***Batman Beyond* (Vol. 5) #1–6 (ago. 2015–ene. 2016)** Tim Drake, vestido como Batman del Futuro, triunfa al fin sobre las fuerzas del aparentemente imparable Hermano Ojo.

BATMAN INC.

DATOS

DEBUT *Batman and Robin* (Vol. 1) #16 **(ene. 2011)**
VERSIÓN ACTUAL *Batman, Incorporated* (Vol. 2) #1 **(jul. 2012)**
BASE Gotham City y diversos países de todo el mundo
MIEMBROS NOTABLES **BATMAN** (Bruce Wayne), **ROBIN** (Damian Wayne), **RED ROBIN** (Tim Drake), **CATWOMAN** (Selina Kyle), **DICK GRAYSON**, **BATGIRL** (Barbara Gordon), **BATWING** (David Zavimbe), **BATWING** (Luke Fox), **NIGHTRUNNER** (Bilal Asselah), **BATMAN DE JAPÓN** (Jiro Osamu), **WINGMAN** (Jason Todd), **CABALLERO (ANTES ESCUDERA)** (Beryl Hutchinson), **GAUCHO** (Santiago Vargas), **MURCIÉLAGO JEFE** (Dr. William Águila Grande), **CAPUCHA** (George Cross), **CUERVO ROJO** (Charles Águila Grande), **GUARDA OSCURO (ANTES GUARDA)** (Johnny Riley), **GARRA** (Calvin Rose)
ALIADOS Batman de Todas las Naciones
ENEMIGOS Leviatán, Talia al Ghūl

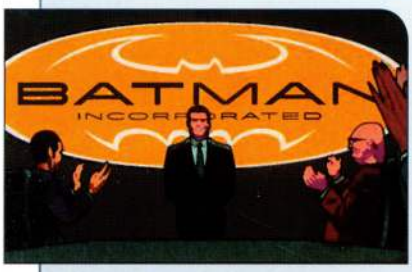
HISTORIAS CLÁSICAS

***Batman: The Return* #1 (ene. 2011)** Después de viajar en el tiempo debido a las maquinaciones del villano Darkseid, Batman regresa al presente y empieza a sentar las bases de Batman Inc.

***Batman, Incorporated* (Vol. 1) #1 (ene. 2011)** Batman viaja a Japón con Catwoman para impulsar el arranque global de Batman Inc.

***Batman, Incorporated: Leviathan Strikes* #1 (feb. 2012)** La primera mitad de la saga Batman Inc. alcanza su clímax en un especial gigante que muestra a Talia al Ghūl como el rostro oculto detrás de Leviatán.

***Batman, Incorporated* (Vol. 2) #13 (sep. 2013)** Batman consigue desarticular Leviatán con la ayuda de una vieja aliada: Kathy Kane, la Batwoman original.



ANTE EL PÚBLICO
Al presentar Batman Incorporated, Bruce Wayne hizo pública su financiación de las operaciones de Batman.

La idea vino a Batman en algo parecido a un sueño: un grupo global de Batmans trabajando juntos para la seguridad del mundo. Cuando Batman presentó Batman Incorporated al público, lo hizo sabiendo que los héroes de este equipo internacional usarían los métodos de Batman y solo responderían ante él.

Tras vislumbrar su futuro y la amenaza global de la maligna organización clandestina Leviatán, Batman decidió que debía dar un paso más en su batalla contra el crimen, y formó un nuevo grupo de superhéroes bajo el nombre de Batman Incorporated. Fundado total y públicamente por Empresas Wayne, Batman Inc. reunía no solo a sus aliados de la familia Batman; también a nuevos héroes que asumieron identidades disfrazadas para seguir los pasos del Caballero Oscuro y apoyar su clase de justicia.

Batman había peleado un tiempo junto a un grupo internacional de luchadores contra el crimen, el Club de Héroes, así que tenía sentido que reclutara a algunos de aquellos viejos aliados para su nueva operación; o, en casos como el de Caballero, reclutó al heredero del héroe original. Recién llegados como el francés Nightrunner o Batman de Japón también fueron bienvenidos al equipo, y al poco, Batman disponía de un auténtico ejército de dotados héroes con ideas afines para combatir la amenaza creciente de Leviatán.

Dirigida por Talia al Ghūl, Leviatán demostró ser tan peligrosa como el Caballero Oscuro temía. La organización de villanos no solo mató a Caballero, sino también al compañero e hijo de Batman, Robin (Damian Wayne), lo que encolerizó al héroe como nunca antes. Gotham City se convirtió en un campo de batalla donde se libró una guerra que culminaría en un combate entre Batman y Talia en la batcueva. Talia al Ghūl no sobrevivió a ese encuentro, pues fue tiroteada y muerta por otros de los enemigos que se había creado en su intento de conquistar el mundo. **MM**

Una pequeña representación de Batman Inc. con su mascota, Bat-Vaca:
1 Batman
2 Guarda Oscuro
3 Caballero III
4 El Gaucho
5 Batman de Japón
6 Canario
7 Cuervo Rojo
8 Murciélago Jefe
9 Bat-Vaca
10 Nightrunner

EN EL ARCHIVO

El primer volumen de Batman Inc. constituyó el épico capítulo final de la extensa saga iniciada con la trama de «Batman e hijo» en *Batman* (Vol. 1) #655.

El segundo volumen apareció tras el suceso alterador de la realidad Flashpoint, que provocó el cambio de algunos elementos de la serie, como el traje de Batman. Se unieron nuevos héroes como Black Bat (Cassandra Cain), al tiempo que otros, como la Batwoman original (Kathy Kane), resurgían con historias personales notablemente revisadas.

AUSENCIAS
Algunos personajes de la primera formación de Batman Inc., como la Batgirl Stephanie Brown, no volverían en el segundo volumen.

BATWOMAN

DATOS

DEBUT *Detective Comics* #233 **(jul. 1956)**
VERSIÓN ACTUAL *Batwoman* (Vol. 1) #1 **(nov. 2011)**
NOMBRE REAL Katherine (Kate) Kane
BASE Gotham City
ESTATURA 1,80 m **PESO** 64 kg **OJOS** Verdes **CABELLO** Pelirrojo
PODERES/HABILIDADES Detective, artista marcial y gimnasta; soldado muy entrenado; formación adicional con los agentes conocidos como Bandada de Cuervos; su equipamiento y recursos incluyen un traje protector, un cinturón de utensilios y un centro de mando de alta tecnología
ALIADOS Hawkfire, Batman, familia Batman, Maggie Sawyer, Alicia Roja
ENEMIGOS Nocturna, Ceto, Sr. Huesos, Araña Lobo
AFILIACIONES Los Desconocidos

LA NIÑA DE PAPÁ
Jacob Kane apoyó la decisión de Kate de convertirse en Batwoman, ayudándola a crear un cuartel general secreto, así como a encontrar aliados que la entrenaran en técnicas no letales.

Para el público, Kate Kane parece tenerlo todo. Como su primo, Bruce Wayne, Kate no ha necesitado nunca dinero, y frecuenta los clubs nocturnos más exclusivos. Pero ha tenido una vida trágica; una vida que la ha transformado en una luchadora contra el crimen y protectora de los inocentes: Batwoman.

De niña, a Kate Kane le interesaba mucho el atletismo. Como su hermana melliza Beth, disfrutaba con la gimnasia y el fútbol. Las dos chicas eran las típicas «hijas de militar», que se desplazaban por el país cada vez que sus padres recibían un nuevo destino. Siempre se tenían la una a la otra; eran las mejores amigas, y asumían que serían confidentes para siempre.

Al cumplir 12 años, Kate y Beth supieron lo equivocadas que estaban. Su madre las llevaba a celebrarlo cuando fueron secuestradas. Su padre reunió y dirigió una escuadra de soldados de élite para rescatarlas, pero el daño ya estaba hecho: la madre recibió un disparo y murió, y al parecer, Beth sufrió el mismo destino. A partir de ese día, Kate Kane tendría una vida solitaria, con su padre como único apoyo.

Jacob Kane hizo todo lo que pudo como padre. Apoyó a Kate y le enseñó a llevar una vida disciplinada y honorable. Cuando Kate fue expulsada de la Academia Militar de West Point por ser homosexual, su padre estuvo a su lado, consciente de que su honradez e integridad eran más importantes que la carrera militar. Kate había sido una cadete excelente y, sin la academia, se produjo un vacío en su vida… un vacío que llenó con un exceso de fiestas. Perdió el rumbo, y solo lo encontró tras librarse de un atraco, episodio en el cual conoció a Batman. Con el entrenamiento y el apoyo de su padre, Kate se transformó en Batwoman, entregándose a un nuevo tipo de servicio al público. **MM**

COLORES DE GUERRA
El traje de Batwoman lo diseñó su padre. El coronel Kane se aseguró de que fuera resistente a balas y cuchilladas, además de impactante, con su combinación de negro y rojo.

EN EL ARCHIVO

Kate Kane apareció justo cinco años antes del suceso Flashpoint que alteró el Universo DC. Aunque gran parte de su historia personal no varió, un aspecto que se retocó ligeramente fue su relación con Renée Montoya, la segunda heroína en adoptar el nombre de Question.

Kate tuvo una relación amorosa con Renée antes de que ambas se hicieran superheroínas. No obstante, en la continuidad actual, la carrera de Renée como Question ya había empezado. Las dos salieron juntas, pero su pasado compartido sigue siendo un misterio.

NOCHE Y DÍA
Antes de Flashpoint, Kate y Renée tuvieron una relación seria, a pesar de sus distintos antecedentes. Kate creció rodeada de dinero, mientras que Renée era policía.

HISTORIAS CLÁSICAS

***52* #7-52 (jun. 2006-mayo 2007)** Se presenta a Kate Kane y su tumultuosa relación con Renée Montoya, la nueva Question.

***Detective Comics* (Vol. 1) #854-857 (ago.-nov. 2009)** Batwoman es temporalmente la estrella de *Detective Comics* cuando averigua que su hermana se ha convertido en su peor enemiga.

***Detective Comics* (Vol. 1) #858-860 (dic. 2009-feb. 2010)** Se relata el origen de Batwoman, desde el secuestro de su familia hasta su encuentro con Batman.

***Batwoman* (Vol. 1) #17 (abr. 2013)** Kate revela su identidad como Batwoman al pedirle matrimonio a su novia, Maggie Sawyer.

TAL PARA CUAL
Como parte del DEO (Departamento de Operaciones Extranormales), Kate fue instruida para vencer a Batman. Pero dejó la organización al comprender que el Caballero Oscuro era su verdadero aliado.

BATWING

DEBUT *Batman Inc.* (Vol. 1) #5 **(mayo 2011)** (David Zavimbe)
VERSIÓN ACTUAL *Batwing* #19 **(jun. 2013)**
NOMBRE REAL Lucas «Luke» Fox
BASE Gotham City
ESTATURA 1,75 m **PESO** 76 kg **OJOS** Marrones **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Muy entrenado en artes marciales mixtas; diseñador e ingeniero tan brillante como su padre, Lucius Fox; pensamiento rápido como el rayo; acceso casi ilimitado a la tecnología de Empresas Wayne; su armamento incluye un traje blindado equipado con sistemas de ataque y defensa de alta tecnología, que también le permite volar y una relativa invisibilidad
ALIADOS Batgirl, Lucius Fox, Batman, familia Batman
ENEMIGOS Lady Vic, Ratonero, Charlie Caligula, Amenaza
AFILIACIONES Batman Inc.

Luke Fox no tenía intención de seguir los pasos de su padre, Lucius Fox, en Empresas Wayne. Pese a tener tanto talento para la tecnología como su padre, Luke prefería labrarse su propio camino en la vida, una decisión frustrante para Lucius, que pensaba que su hijo estaba malgastando su inteligencia y sus oportunidades. A pesar de chocar con su padre casi a diario, Luke estaba muy interesado en las artes de la lucha, y había participado en diversas competiciones de artes marciales mixtas. Su inteligencia, fuerza de voluntad y habilidades en el ring atrajeron la atención de Batman, y el Caballero Oscuro ofreció a Luke el papel de su agente Batwing cuando el original, David Zavimbe, abandonó la vida de superhéroe. Vestido con un nuevo uniforme diseñado por su padre, Luke se ha convertido en un valioso aliado de Batman, y su familia anda desquiciada con sus inexplicadas ausencias para cumplir con su deber. **MM**

SU PROPIO CAMINO
Para alivio de su padre, Luke creó recientemente su propia empresa, Fox Tek. Además, ha iniciado una relación con su compañera la heroína Batgirl.

BATWINGUIZADO
El traje de Batwing es sumamente avanzado y sigue mejorándose. Luke heredó de su padre la pasión por la tecnología, y actualiza continuamente su traje.

EN EL ARCHIVO

Aunque Luke Fox debutó como Batwing solo unos meses antes del cambio en la continuidad de Flashpoint, en el pasado hubo unos cuantos personajes que presentaban una notable similitud con él. En *Batman* (Vol. 1) #250 (jul. 1973), una interpretación infantil de Batman, apodado «Batwings», aparecía en «¡El Batman que nadie conoce!». Más tarde, en Tierra-2, un héroe con el nombre de Blackwing luchaba junto a Cazadora. Con todo, el primer Batwing auténtico no apareció hasta Crisis en Tierras Infinitas y sucesos posteriores, bajo la forma de David Zavimbe, el representante en África de Batman Incorporated.

PREPARADO PARA EL COMBATE
David Zivambe tuvo una vida dura como niño soldado en África. Batman vio una promesa en él, y tras saber de su lucha amateur contra el crimen lo promocionó como Batwing.

BAZ, SIMON

DEBUT *The New 52 Free Comic Book Day Special Edition* #1 **(jun. 2012)**
NOMBRE REAL Simon Baz
BASE Dearborn (Michigan)
ESTATURA 1,80 m **PESO** 82 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Capacidad para superar el miedo; lleva una pistola y un anillo de poder que le permite volar, crear campos de fuerza y viajar por el espacio; precognición
ALIADOS Green Lantern (Hal Jordan), Power Ring (Jessica Cruz) **ENEMIGOS** Mano Negra, Sinestro
AFILIACIONES Green Lantern Corps, JLA

Como joven musulmán criado en Dearborn (Michigan), Simon Baz era a menudo víctima de la intolerancia, sobre todo tras los sucesos del 11 de septiembre de 2001. Los años de acoso cargaron a Simon de rencor y, tras perder su trabajo en una planta de automóviles, se dedicó a las carreras callejeras ilegales, evitando por poco la cárcel. Económicamente desesperado, empezó a robar coches para sobrevivir. Una noche robó una furgoneta y descubrió que ocultaba una bomba; y tras una persecución, fue detenido como sospechoso de terrorismo. En medio de un brutal interrogatorio por parte de los federales, llegó hasta Baz un anillo de poder que le otorgó los poderes de un Green Lantern, y así inició su vida como superhéroe.

Recientemente, Baz se unió de mala gana a Jessica Cruz como los nuevos Green Lanterns de la Tierra, y ambos fueron entrenados por Hal Jordan para ocupar su lugar en la Liga de la Justicia. **MM**

VISIÓN ESMERALDA
Simon ha manifestado una habilidad muy rara entre los Green Lanterns: la Visión Esmeralda, que le ofrece visiones del futuro cercano.

BEAUTIFUL DREAMER [HERMOSA SOÑADORA]

DEBUT *Forever People* (Vol. 1) #1 **(feb.–mar. 1971)**
VERSIÓN ACTUAL *Infinity Man and the Forever People* #1 **(ago. 2014)**
BASE Nueva Génesis; Venice Beach (California)
ESTATURA 1,67 m **PESO** 58 kg
OJOS Azules **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Capaz de crear ilusiones que parecen reales; sueños precognitivos; puede resucitar a los muertos usando la Ecuación Anti-Vida
ALIADOS Hombre Infinito
ENEMIGOS Darkseid, Mantis, Femmes Fatales

Estudiante en la Academia de la Conciencia Superior, en el planeta Nueva Génesis, Hermosa Soñadora estaba con Vykin Baldaur cuando tocó una Madre Caja defectuosa que se ligó a ella como anfitriona. Poco tiempo después, Soñadora estaba viajando a la Tierra a través de un boom tubo junto a su amigo Vykin, la hermana de este, Serafina, y Mark Moonrider, para cumplir el encargo de ayudar al avance de la humanidad.

Tras encontrarse con el compañero de la Academia Gran Oso, el grupo se estableció en Venice Beach, California. En una pelea con el villano Mantis, tocaron la Madre Caja a la vez y fueron sustituidos por Hombre Infinito. Así, el grupo se convirtió en los Jóvenes Eternos.

Antes de Flashpoint, Hermosa Soñadora era secuestrada por Darkseid y llevada a la Tierra, donde era rescatada por Superman y los Jóvenes Eternos. Al final, Hombre Infinito mataba al equipo en su cruzada al servicio de la Fuente para destruir a los Nuevos Dioses. **MM**

TEJEDORA DE SUEÑOS
La fuerte conexión de Soñadora con la Ecuación Anti-Vida le otorga la capacidad de manipular la poderosa fórmula controladora de mentes.

BENNETT, ANDREW

DEBUT *House of Mystery* (Vol. 1) #290 **(mar. 1981)**
VERSIÓN ACTUAL *I, Vampire* #1 **(nov. 2011)**
OJOS Rojos
CABELLO Negro (con mechones blancos)
PODERES/HABILIDADES Como todos los vampiros, puede adoptar la forma de lobo o de niebla e hipnotizar a los humanos, pero la luz del sol le debilita; hechicero dotado, ha demostrado la capacidad de devolver la vida a vampiros muertos
ENEMIGOS Caín, Mary Seward, la Luna Roja de Sangre

En la Inglaterra isabelina, un joven llamado Andrew Bennett fue atacado por Caín, el primer vampiro. Su mordisco transmitió la maldición del vampirismo a Bennett, el cual despertó con una impía sed de sangre. Este convirtió en vampiro a su amada Mary Seward, pero ella cayó bajo una influencia demoniaca y se obsesionó con la posesión del mundo; tomó el título de Reina de la Sangre, fundó un cruento culto vampírico, la Luna Roja de Sangre, y lo lideró en una «guerra santa» contra la humanidad.

Andrew, sin embargo, se negó a perder su humanidad alimentándose de gente, y estaba decidido a detener a Mary y sus seguidores. Cuando ella atacó Gotham City, Andrew formó equipo con Batman, el profesor John Troughton y la violenta adolescente Tig para contener a la horda. Tig mató a Andrew esperando destruir a los vampiros de Mary al eliminar a su señor, pero lo que consiguió fue que Caín surgiera de nuevo. Tras ser resucitado por Madame Xanadú, Bennett mató a Caín y prosiguió su guerra contra Mary y sus seguidores, absorbiendo finalmente su maldad dentro de sí para salvarlos. **SW**

LUCHA ETERNA
Bennett libra una guerra interminable contra los vampiros y contra su propia sed de sangre.

EN EL ARCHIVO

Antes de Flashpoint, Andrew Bennett era un noble de la corte de Isabel I, hasta que fue mordido por un vampiro. Chocó con su antigua amante Mary, quien se había convertido en la vampírica Reina de Sangre; recuperó su humanidad y presenció la destrucción de Mary antes de morir él mismo. Pero Andrew no pudo escapar a la maldición vampírica; tras alzarse de la tumba, intentó suicidarse, pero regresó a la no vida. Bennett se unió al grupo oculto Team 13 e intervino en la guerra infernal entre los demonios Satanus y Nerón.

HÉROE NO MUERTO
Pese a su amenazador aspecto, Bennett es un alma atormentada que lleva siglos protegiendo a la humanidad frente a los de su especie.

BEKKA

DEBUT ***DC Graphic Novel: The Hunger Dogs*** **#4 (1985)**
VERSIÓN ACTUAL ***Green Lantern/New Gods: Godhead*** **#1 (dic. 2014)**
BASE Nuevo Korugar, Sector 3567
ESTATURA 1,70 m **PESO** 60 kg
OJOS Azules **CABELLO** Castaño rojizo
PODERES/HABILIDADES Fuerza, velocidad y resistencia aumentadas propias de un Nuevo Dios; puede hacer que otros se enamoren de ella
ENEMIGOS Darkseid, Mongul, Liga de la Cúspide

Bekka, hija del científico Himon, es una Nueva Diosa de Nueva Génesis. El poder innato de enamorar a otros hace de ella un general formidable: sus tropas enamoradas morirían por ella, y el enemigo se rendiría sin luchar.

Highfather, regente de Nueva Génesis, nombró a Bekka miembro de su Consejo de los Ocho y la envió a Nuevo Korugar, cuartel general de los Sinestro Corps. Bekka luchó contra los Corps y recuperó uno de sus anillos de poder amarillos, pero también atrajo la atención del propio Sinestro. Él observó que Bekka poseía el poder de inspirar tanto miedo como amor, y le ofreció hacerse miembro de los Corps. Traicionando su lealtad a Nueva Génesis, ella aceptó, y entró en acción para salvar a Sinestro del señor de la guerra Mongul. **SW**

BERNADETH

DEBUT ***Mister Miracle*** **(Vol. 1) #6 (ene.–feb. 1972)**
BASE Apokolips
ESTATURA 1,77 m **PESO** 63 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Capacidades físicas superhumanas e inmortalidad debido a su herencia de los Nuevos Dioses
ALIADOS Abuelita Bondad, Darkseid, Desaad
ENEMIGOS Big Barda, Mr. Milagro, Lashina

Bernadeth forma parte de las Furias Femeninas, unidad de combate de élite de Darkseid. Es hermana del torturador de Darkseid, Desaad, y comparte sus tendencias sádicas. Su arma preferida es el fahren-cuchillo, que puede rebanar la roca y quema por dentro a quien penetra.

Bernadeth era la segunda de Big Barda en las Furias, pero cuando Barda traicionó a Darkseid, fue Lashina, y no Bernadeth, la elegida como líder. Bernadeth se vengó dejándola atrás en la Tierra cuando las Furias fueron enviadas a rescatar al Glorioso Godfrey. Lashina volvió a Apokolips junto a miembros del Escuadrón Suicida y mató a Bernadeth, pero Darkseid la castigó por llevar humanos a Apokolips, matándola y devolviendo la vida a Bernadeth. Esta siguió al servicio de Darkseid, y se enfrentó a Supergirl, Wonder Woman y Hawkgirl. **SW**

BIBBO

DEBUT ***Adventures of Superman*** **(Vol. 1) #428 (mayo 1987)**
NOMBRE REAL Bo Bibbowski
BASE Taberna As de Tréboles
ESTATURA 1,90 m **PESO** 113 kg
OJOS Grises **CABELLO** Gris
ALIADOS Superman, Jimmy Olsen, Lobo, profesor Emil Hamilton
ENEMIGOS Juicio Final

Bibbo era un estibador nativo de Metrópolis, ex boxeador y uno de los mayores fans de Superman, conocido también por codearse con otro tipo superduro: Lobo. Conoció al Hombre de Acero cuando este pasó por el As de Tréboles en busca de información. Bibbo lo confundió con un camorrista en traje de Superman y le dio un puñetazo, y se lesionó la mano. Impresionado, desde ese momento decidió que Superman era su héroe preferido.

Más tarde, Bibbo se encontró un boleto de lotería premiado y compró el bar, y ayudó a Superman muchas veces, la más notable cuando Juicio Final atacó a Metrópolis. Bibbo y el profesor Hamilton usaron un cañón láser contra el monstruoso alienígena (sin efecto alguno) y, cuando Superman fue asesinado por él, Bibbo intentó revivir al héroe con un desfibrilador improvisado. **SW**

BIG BEAR [GRAN OSO]

DEBUT ***The Forever People*** **(Vol. 1) #1 (feb.–mar. 1971) VERSIÓN ACTUAL** ***Infinity Man and the Forever People*** **#1 (ago. 2014)**
BASE Nueva Génesis; Venice Beach (California)
ESTATURA 2,03 m **PESO** 271 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Rojizo oscuro
PODERES/HABILIDADES Nuevo Dios con fuerza superhumana; blande cuchillas similares a garras
ENEMIGOS Mantis, Femmes Fatales, Guy Gardner, Highfather

El fortachón Nuevo Dios Gran Oso era de Apokolips, pero dio la espalda a su opresivo mundo natal y se unió a la Academia de la Conciencia Superior de Nueva Génesis. Se le puso al cargo del puesto avanzado de Nueva Génesis en la Tierra, considerándose sus métodos preferibles al rígido orden de Nueva Génesis. Recibió a los jóvenes Nuevos Dioses Serafina, Hermosa Soñadora, Vykin y Mark Moonrider cuando visitaron el planeta.

Hombre Infinito contactó con el grupo y lo llamó a rechazar tanto Nueva Génesis como Apokolips. Gran Oso y sus amigos adoptaron el nombre de Jóvenes Eternos y descubrieron que podían fusionarse para formar una poderosísima encarnación de Hombre Infinito. Pronto chocaron con los Green Lanterns, las Femmes Fatales y Highfather, señor de Nueva Génesis. **SW**

BEAST BOY

DATOS

DEBUT *Doom Patrol* (Vol. 1) #99 **(nov. 1965)**
VERSIÓN ACTUAL *Superboy* (Vol. 6) #8 **(jun. 2012)**
NOMBRE REAL Garfield Logan
ESTATURA 1,72 m **PESO** 68 kg
OJOS Rojos **CABELLO** Verde (antes rojo)
PODERES/HABILIDADES Su código genético le proporciona un vínculo con el Rojo, permitiéndole transformarse en cualquier animal
ALIADOS Terra, Animal Man
ENEMIGOS Putrefacción, NOWHERE
AFILIACIONES Ravagers, Jóvenes Titanes

HÉROE ADOLESCENTE
Beast Boy puede parecer joven, pero tiene una larga carrera de heroísmo con los Jóvenes Titanes y los Ravagers... aunque él no lo recuerda todo.

Más conocido como Beast Boy, el joven Garfield Logan puede transformarse en cualquier animal. Amigo leal, con una desconfianza innata hacia la autoridad y tendencia a hacer lo contrario de lo que se le dice: una cualidad que le llevó a separarse de los Ravagers y a labrarse su propio camino como superhéroe.

Garfield Logan era uno de los muchos jóvenes metahumanos capturados por NOWHERE para experimentar con ellos en la base subterránea Colonia. Con sus recuerdos alterados, luchó como Beast Boy en la Selección, torneo gladiatorio concebido por NOWHERE para cribar a los más poderosos entre sus cautivos, los cuales eran conocidos como Ravagers. Beast Boy escapó, junto con algunos miembros de los Jóvenes Titanes y la Legión de Superhéroes desplazada en el tiempo. Durante la fuga, luchó contra Hermano Sangre, por quien supo de su conexión con el Rojo, la fuerza cósmica inherente a toda vida animal. Hermano Sangre buscaba explotar esa conexión para acceder al Reino Rojo y sus poderes, pero Beast Boy huyó a Los Ángeles y formó equipo con Superboy, decidido a hallar otras Colonias de NOWHERE y destruirlas.

Antes de poder llevar a cabo esa misión, Beast Boy fue arrastrado a una batalla elemental en Mundo Putrefacto cuando Anton Arcane liberó la Putrefacción en el mundo. Los reinos Rojo y Verde, representantes de las energías animal y vegetal, se unieron para combatir a la Putrefacción, que corrompía y poseía a diversos héroes... incluidos los amigos de Beast Boy en los Jóvenes Titanes. Formando equipo con Orquídea Negra y Acero, rescató a Animal Man y juntos viajaron hasta el último bastión del Rojo, el Parlamento de Limbos. Desde allí, atravesaron las versiones de Nueva Gorila y Metrópolis en Mundo Putrefacto hasta la fortaleza de Arcane donde, con la ayuda de la Cosa del Pantano, derrotaron a Arcane y restituyeron el equilibrio entre Rojo y Verde.

Los sucesos de Mundo Putrefacto transformaron el aspecto de Beast Boy. Desde su cautividad en la Colonia, su piel y su pelo –así como sus formas animales– se habían vuelto rojos debido a su vínculo con la fuerza animal, el Rojo. Tras una batalla contra los Podridos, la piel de Garfield se tornó verde, posiblemente porque Animal Man agotó su vínculo con el Rojo en una batalla desesperada contra Arcane y los Podridos. **Al**

HISTORIAS CLÁSICAS

***Doom Patrol* (Vol. 1) #99 (nov. 1965)** Primera aparición de Garfield Logan, que irrumpe en el cuartel de la Patrulla Condenada. Robotman le da el apodo de Beast Boy.

***New Titans* (Vol. 1) #97-102 (mayo-oct. 1993)** Beast Boy –con el nombre de Changeling– hace un pacto con la Hermandad del Mal para salvar a Ciborg.

***Beast Boy* (Vol. 1) #1-4 (ene.-abr. 2000)** La carrera de Beast Boy como superhéroe y estrella de la TV se trunca tras la disolución de Titanes Oeste. Un doble le acusa de varios delitos; averigua que es la villana Gemini, y la derrota.

ANIMORFO
Beast Boy puede convertirse en cualquier animal, ya sea existente o ideado por él.

MAGIA ANIMAL
El tranquilo encanto y la gracia de Beast Boy ocultan sus verdaderos instintos animales, sus temibles poderes y su espíritu tenaz.

EN EL ARCHIVO

Antes de convertirse en mentor de versiones posteriores de Jóvenes Titanes, Beast Boy pasó por ciertos apuros, en especial cuando su padre adoptivo, Steve Dayton –también conocido como Mento–, sufrió delirios paranoicos. Intentando salvarle, Garfield robó el Casco de Mento, que le afectó igual que a su creador, dando a sus transformaciones animales un carácter más violento.

Históricamente, Beast Boy siempre fue verde debido a un efecto colateral del proceso experimental que su padre, que era científico, usó para curarle de una rara y letal enfermedad tropical. Su aspecto le ayudó a labrarse una breve carrera como actor de TV en la serie *Space Trek: 2022*.

SERPIENTE OCULTA
Cuando intentaba dar a su novia Terra un «beso de cobra» durante una juguetona sesión de entrenamiento, Gar no sospechaba que ella conspiraba para destruir a los Jóvenes Titanes.

BIG BARDA

DATOS

DEBUT *Mister Miracle* (Vol. 1) #4 **(sep.-oct. 1971)**
VERSIÓN ACTUAL *Earth 2* #11 **(jun. 2013)**
ESTATURA 2,13 m **PESO** 89 kg
OJOS Azules **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Inmortal con atributos mentales y físicos superhumanos como parte de su herencia de Nueva Diosa; es excepcionalmente fuerte y dura incluso entre los suyos; su arsenal incluye la formidable armadura Aegis, una vara apokoliptiana que lanza descargas de energía, y un mazo de combate con la insignia Omega de Darkseid
ALIADOS Mr. Milagro, Darkseid, Liga de la Justicia
ENEMIGOS Darkseid, Furia
AFILIACIONES Nuevos Dioses de Apokolips, Furias Femeninas

EN FUGA
Tras escapar de Apokolips con Mr. Milagro, Barda se vio perseguida por las fuerzas de Darkseid y por el Ejército Mundial de Tierra-2.

Big Barda fue una Furia Femenina servidora de Darkseid, el maligno señor de Apokolips, cuya voluntad hacía cumplir con su mega-vara. Pero cuando Barda se enamoró del rebelde escapista Mr. Milagro, cambió de bando. Ahora, esta fiera Nueva Diosa lucha por la libertad contra su antiguo señor.

Barda y Mr. Milagro huyeron a Tierra-2 cuando Apokolips atacaba el planeta, y fueron capturados por el Ejército Mundial de Tierra-2. La pareja aceptó participar en una misión desesperada para salvar al planeta de Apokolips. En el núcleo de este hallaron a un vulnerable Darkseid, pero entonces Barda traicionó a su compañero: urgió a Mr. Milagro a usar bombas de estasis para matar al supervillano, sabiendo que eso le liberaría de la estasis. Revivido, Darkseid atacó a Mr. Milagro, aunque luego el héroe escapó.

Barda fue recompensada por su lealtad y, nombrada Doyenne de las Furias –la fuerza de choque de élite femenina de Darkseid–, dirigió a su ejército para controlar Tierra-2. Sin embargo, fue desposeída de su armadura Aegis por Jimmy Olsen, quien había recibido de una Madre Caja los poderes cósmicos de la Fuente. Privada del símbolo de su cargo, fue capturada por los parademonios y Kalibak, el hijo de Darkseid. Escapó y se encontró con K'li, antigua Furia de la Guerra de Apokolips. Felices de conquistar nuevos mundos para Darkseid, ambas se introdujeron en una nave y huyeron del planeta.

Más tarde, en un giro sorprendente de los acontecimientos, cuando Mr. Milagro era atacado por Kanto en la Tierra, Barda apareció súbitamente desde un boom tubo para salvarlo. Tras una apasionada reunión, resultó que ambos habían estado casados todo el tiempo y solo habían fingido ser enemigos. **SW**

NO HAY MAYOR PELIGRO
Barda estaba atrapada en un ciclo de conflictos con su compañera Furia, a veces su aliada, a veces su rival... y a menudo su enemiga.

MARTILLO DE DIOSES
Tras convertirse en Doyenne de las Furias, Barda recibió una maza de combate que le servía a la vez como arma y como símbolo de su autoridad.

EN EL ARCHIVO

La historia inicial de Big Barda sigue un camino conocido: entrenada para ser una guerrera en Apokolips, instruía a otras luchadoras. Más tarde se apartó de Darkseid y Apokolips, se casó con Mr. Milagro y viajó a la Tierra.

En la Tierra, Mr. Milagro se unió a la Liga de la Justicia Internacional. Cuando fue capturado por el traficante Manga Khan, Barda se embarcó en una misión interestelar para rescatarlo.

A continuación, Barda demostró su valía para el trabajo en equipo en una sucesión de grupos. Instruyó a Fuego en la JLA, amadrinó a Sin en Aves de Presa, e incluso creó su propio equipo de lucha profesional.

AMA DE CASA GUERRERA
Cuando llegó a la Tierra, Big Barda disfrutó de una vida de «diosa doméstica», si bien su rutina se vio interrumpida con frecuencia por las aventuras con su marido, Mr. Milagro.

HISTORIAS CLÁSICAS

***Mister Miracle* (Vol. 1) #18 (feb.-mar. 1974)** Big Barda y Mr. Milagro son casados por Highfather en Nueva Génesis.

***The Death of the New Gods* #1 (dic. 2007)** Cuando un misterioso asesino empieza a matar a los Nuevos Dioses, Big Barda es una de sus primeras víctimas.

***Earth-2* #28 (ene. 2015)** Relata cómo Barda encontró y entrenó a la cruel Nueva Diosa K'li, que ascenderá hasta convertirse en la Furia de Guerra de Darkseid.

BIRDS OF PREY [AVES DE PRESA]

DATOS

DEBUT *Black Canary/Oracle: Birds of Prey* #1 **(jun. 1996)**
VERSIÓN ACTUAL *Birds of Prey* (Vol. 3) #1 **(nov. 2011)**
BASE Gotham City
MIEMBROS NOTABLES/PODERES CANARIO NEGRO: Artes marciales, ataca con un grito ultrasónico; **BATGIRL**: Combate sin armas, friki de la informática, memoria fotográfica; **CAZADORA**: Artes marciales, extraordinaria habilidad con el arco; **STARLING**: Armas de fuego, artes marciales; **KATANA**: Su espada, Ladrona de Almas, atrapa las almas de sus oponentes; **HIEDRA VENENOSA**: Controla las plantas y posee poderes feromonales; **STRIX**: Habilidades superiores de combate, ocultación; **CÓNDOR**: Telequinesis, capacidad psiónica
ALIADOS Madre Eva **ENEMIGOS** Asfixia, Basilisco, Rā's al Ghūl

COMPARECENCIA
Las Aves de Presa pasaron su primera prueba como equipo contra el misterioso Tribunal de los Búhos, que, según se revelaría más tarde, había corrompido al grupo desde dentro.

Grupo de agentes encubiertos exclusivamente femenino (hasta hace poco), fundado por Canario Negro, las Aves de Presa combaten amenazas clandestinas... y sus propias desconfianzas mutuas. Ninguna es lo que parece, y todas tienen trapos sucios; pero cuando se unen, son demasiado para cualquier villano.

Las Aves de Presa se unieron cuando Amanda Waller maniobró para que Canario Negro y Starling, del Team 7, cooperaran en varias misiones encubiertas. Ambas comenzaron a investigar una serie de intrusiones en centros de investigación, y trajeron a Hiedra Venenosa, Katana y Batgirl al grupo. Rastrearon los crímenes hasta un villano llamado Asfixia, y acabaron con sus planes de transformar a las personas en bombas humanas mediante nanotecnología.

Después lucharon contra el Tribunal de los Búhos, batalla en la que Hiedra Venenosa resultó herida. Para sanarla, la llevaron al Corazón del Verde, donde les reveló que había envenenado al equipo para obligarlas a unirse a ella en su guerra contra los criminales ambientales. Katana mató a Hiedra y, tras robar su espada Ladrona de Almas, dejó las Aves. Strix y Cóndor se unieron para recomponer el grupo, que volvió a sufrir un nuevo golpe cuando Starling las traicionó con Mr. Frío y el Tribunal de los Búhos.

Más tarde Canario Negro descubrió que el grupo Basilisco tenía secuestrado a su marido, Kurt, al que ella creía muerto y que estaba en coma, y que el líder del grupo era Dean Higgins, su antiguo socio en Team 7. Tras vencer a Basilisco, Canario Negro abandonó Aves de Presa, furiosa con Amanda Waller, la cual sabía que Kurt seguía vivo. Rā's al Ghūl le ofreció un vial de suero sanador de su Pozo de Lázaro a cambio de la promesa de no interferir en sus planes contra la misteriosa Madre Eva. Desgarrada, ella luchó contra la Liga de Asesinos de Al Ghūl antes de averiguar que él planeaba traicionarla desde el principio. Escarmentada, Canario Negro se unió de nuevo a las Aves, justo a tiempo para escuchar a Waller revelar un último secreto que rompería finalmente el grupo... aunque Madre Eva, que observaba los hechos, sugirió que aún había un futuro para las Aves de Presa. **Al**

RENACIMIENTO

NUEVAS AVES
Barbara Gordon (alias Batgirl) reúne a sus aliadas para enfrentar una nueva amenaza en Gotham: un criminal ha usurpado su vieja identidad de Oráculo.
1 Batgirl (Barbara Gordon)
2 Canario Negro (Dinah Drake)
3 Cazadora (Helena Bertinelli)

EN EL ARCHIVO

Lo que empezó como la asociación de Oráculo y Canario Negro no se llamó Aves de Presa hasta que se sumaron otros miembros: primero Cazadora y luego Lady Blackhawk. Otras heroínas fueron pasando por el equipo, pero el núcleo siguió siendo ese cuarteto.

La transformación de Barbara Gordon de Oráculo en Batgirl alteró asimismo la dinámica básica de las Aves de Presa; originalmente, Oráculo delegaba las operaciones en Canario Negro porque ella no podía realizarlas por sí misma, reducida como estaba a una silla de ruedas.

AMIGAS DEL ALMA
Las Aves de Presa, con Oráculo y Canario Negro en primer plano, tras el regreso de Canario al grupo.

OBSTRUCCIÓN SUICIDA
Las Aves de Presa se enredaron con el Escuadrón Suicida cuando Madre Eva las envió en misión de rescate a la República Democrática del Congo.

HISTORIAS CLÁSICAS

***Black Canary/Oracle: Birds of Prey* #1 (jun. 1996)** Canario Negro es contratada por Oráculo como guardaespaldas para el empresario Nick Devine. Canario no tarda en averiguar que este es un terrorista y lo abate, y entonces se asocia con Oráculo.
***Birds of Prey* (Vol. 1) #56-59 (ago.-nov. 2003)** Canario Negro es capturada y torturada por Savant y Creote en un intento de hacer que Oráculo divulgue la identidad de Batman. Cazadora es convocada para rescatar a Canario.
***Birds of Prey* (Vol. 1) #75 (dic. 2004)** Grandes cambios se producen cuando el cuartel original de Oráculo en la Torre del Reloj de Gotham es destruido y Lady Blackhawk se suma al grupo como piloto de su nueva base móvil, Aerie One.

BIZARRO SUPERMAN

DATOS

DEBUT *Superboy* (Vol. 1) #68 **(nov. 1958)**
VERSIÓN ACTUAL *Superman* (Vol. 3) #23.1 *Bizarro* **(nov. 2013)**
NOMBRE REAL Sujeto B-Zero, B-0
BASE Laboratorios de LexCorp (Metrópolis)
ESTATURA 1,90 m **PESO** 156 kg
OJOS Negros **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Fuerza y velocidad superhumanas; vuelo; invulnerabilidad; aliento incendiario y visión criogénica
ALIADOS Lex Luthor
ENEMIGOS Sindicato del Crimen, Mazahs/Alexander Luthor, Ultraman
AFILIACIONES Liga de la Injusticia

PROBLEMAS INICIALES
Cuando el Sujeto A-0 resultó ser un callejón sin salida, Luthor pasó de los nanobots y el empalme genético a la clonación en su búsqueda de un superesclavo.

El insidioso experimento que se llamó a sí mismo Bizarro no era el primero de su clase y, dada la perseverancia de su creador, no será el último. Poseyendo muchas cualidades kryptonianas –si bien deformadas y retorcidas–, el propósito de la criatura era claro y sencillo: como la Tierra parecía destinada a ser invadida por superhumanos, el multimillonario Lex Luthor iba a tener su propio ejército de ellos.

Cuando Lex Luthor mapeó el genoma de Superman, lo unió con ADN humano modificado genéticamente para crear una criatura superpoderosa superior a ambos. Luego, el resultado de más de dos años de trabajo fue inyectado en Bobby, un voluntario enclenque y simple cuyo mayor sueño era ser más fuerte.

Por desgracia, cuando este «Sujeto A-0» fue bañado en rayos solares amarillos, experimentó una división y multiplicación celular catastróficas y enloqueció. Obligado a destruir a su aberrante supersirviente, Luthor volvió a empezar. Comprendió que el ADN humano era demasiado frágil para sus propósitos, y optó por un clon totalmente kryptoniano. Al poner en marcha la creación del Sujeto B-0, Luthor consideró los muchos años que tardaría como un coste aceptable si el resultado final era un ejército de Supermen bajo su control.

Los planes de Luthor cambiaron significativamente cuando la Tierra fue conquistada por el Sindicato del Crimen de Tierra-3, que había convencido a la mayoría de criminales metahumanos terrestres para trabajar para él. Negándose a reconocer a nadie como amo y con casi todos los superhéroes vencidos, Luthor solo pudor reclutar para su causa a un puñado de descontentos. Así, para completar su fuerza de ataque, se vio obligado a liberar a su último sujeto experimental en una fase demasiado temprana de su desarrollo.

La torpe criatura, incoherente e inacabada, era como un niño obediente, encantado de luchar o matar por Luthor, y fue decisiva para derrotar al Sindicato. Cuando Lex fue brutalmente atacado por su propia réplica de Tierra-3, Alexander Luthor –alias Mazahs–, Bizarro salvó valientemente a su «padre» a costa de su propia vida innatural. **WW**

TRABAJO EN CURSO
Cuando se vio obligado a abreviar la gestación de B-0, Luthor no tenía ni idea de hasta qué punto su experimento afectaría a sus propios sentimientos y su conciencia.

HISTORIAS CLÁSICAS

***Superman* (Vol. 1) #140 (oct. 1960)** Bizarro #1 dirige un torpe batallón de copias imperfectas de Superman en una guerra contra la Tierra para reclamar a su primogénito perdido.

***World's Finest Comics* (Vol. 1) #156 (mar. 1966)** Cuando Bizarro Superman y Bizarro Batman visitan la Tierra para actuar como sustitutos de los héroes ausentes, se convierten en peones involuntarios del siempre artero Joker.

***Action Comics* (Vol. 1) #855-857 (oct.-dic. 2007)** Objeto de un experimento de Lex Luthor, un Bizarro psicológicamente herido y existencialmente solitario huye a la Tierra. Allí crea su propio planeta cuadrado, que puebla con copias deformes de los amigos y la familia de Superman.

DEVOCIÓN INFANTIL
Terrible titán con la mente de un niño confundido, Bizarro era totalmente fiel a su creador.

EN EL ARCHIVO

Bizarro apareció primero como una copia incomprendida de Superboy. Regresó para acosar a Superman gracias al Luthor de la Edad de Plata, pero se convirtió en un adversario humorístico del Hombre de Acero. Incluso tuvo su propia serie cómica en *Adventure Comics*.

No obstante, la bestia revivida en la década de 1980 estaba lejos de ser divertida. Arma anti-Superman creada por Luthor, se autodestruyó en combate, pero regresó otras tres veces. La versión más longeva de Bizarro fue creada por el Joker a principios del siglo XXI, utilizando magia robada de Mr. Mxyzptlk.

UN ESPEJO ROTO
Cada réplica de Bizarro era más trágicamente incomprendida que maligna, pero su poder arrollador y su limitada inteligencia siempre le hacían peligroso.

BLACK ALICE

DEBUT *Birds of Prey* (Vol. 1) #76 (ene. 2005)
VERSIÓN ACTUAL *Secret Six* (Vol. 4) #1 (feb. 2015)
NOMBRE REAL Lori Zechlin
ESTATURA 1,65 m **PESO** 50 kg
OJOS Azules **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Capaz de robar y utilizar los poderes de cualquier ser místico
ALIADOS Zatanna, Big Shot **ENEMIGOS** La mayoría de hechiceros de la Tierra; místicos
AFILIACIONES Seis Secretos

La adolescente Lori Zechlin no era consciente de haber muerto en el accidente que mató a sus padres. La joven gótica, rebelde y obsesionada con la muerte, había trasteado con la magia, y en el momento de su muerte invocó de manera instintiva al más allá. Algo oscuro respondió y entró silenciosamente en su cabeza, desde donde acecha inadvertido. Ahora, «Black Alice» solo sabe que, desde el accidente, puede manifestar los poderes de cualquier entidad sobrenatural, conocida o desconocida.

De mala gana se unió a otros marginados en los Seis Secretos, y se ha convertido en un imán para los problemas. Sus poderes se activan aleatoriamente y ponen en peligro a todo el que la rodea. ¿Quién sabe lo que ocurrirá cuando sepa que no puede envejecer ni morir? **WW**

LAS APARIENCIAS ENGAÑAN
A pesar de su juventud y aspecto, sus poderosas e impredecibles capacidades hacen de Black Alice una de las adolescentes más peligrosas de la Tierra.

BLACK ADAM

DEBUT *Marvel Family* (Vol. 1) #1 (dic. 1945)
VERSIÓN ACTUAL *Justice League* (Vol. 2) #10 (ago. 2012)
NOMBRE REAL Teth-Adam
BASE Kahndaq (Filadelfia)
ESTATURA 1,90 m **PESO** 113 kg **OJOS** Marrones **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Inmortalidad; velocidad, fuerza, resistencia e invulnerabilidad superhumanas; vuelo; percepción e intelecto mejorados mágicamente; teleportación; capacidad para sanarse o sanar a otros instantáneamente
ALIADOS Lex Luthor, Liga de la Injusticia
ENEMIGOS Shazam
AFILIACIONES Consejo de la Eternidad

GUERRA DE RELÁMPAGOS
Black Adam no pudo aceptar que un simple muchacho ostentara el poder de Shazam o igualara su sabiduría.

Hace 4000 años, el mago Shazam otorgó a Aman, un joven kahndaquí de corazón puro, el poder de los dioses para vengar el asesinato de su familia y salvar a su nación del invasor. El noble y desinteresado héroe pidió que su poder fuera compartido con su moribundo tío Teth-Adam. Fue un error fatal. Adam mató a su sobrino y, después de liberar la ocupada Kahndaq y capturar a los infames Siete Pecados, masacró al Consejo de la Eternidad antes de que Shazam lograra aprisionarlo.

Más recientemente, Black Adam fue liberado por accidente y partió en busca del joven Billy Batson, que acababa de heredar el manto y los extraordinarios poderes de Shazam. Adam, que los buscaba para él, fue embaucado por el chico para reasumir su forma mortal, y al instante cayeron sobre el villano cuatro milenios, haciéndole envejecer con rapidez.

Billy devolvió los restos de Black Adam a Kahndaq, donde una luchadora por la libertad que veneraba su leyenda se sacrificó para recuperarlo. Adam regresó a tiempo para luchar contra el Sindicato del Crimen y después desapareció para trabajar en sus propios planes. **WW**

EN EL ARCHIVO

El Black Adam original era un simple matón pero, en su reintroducción a mediados de la década de 1990, fue reimaginado como un personaje más matizado, si bien seguía siendo brutal.

Adam llegó a unirse a la Sociedad de la Justicia de América, donde sus métodos radicales influyeron en muchos miembros más jóvenes. Obsesionado con su antiguo hogar de Kahndaq, él y sus discípulos acabaron por separarse de la JSA, provocando una guerra civil en el grupo.

ENEMIGO DE LO ANTIGUO
Hawkman fue aliado y camarada de confianza de Adam en el antiguo Egipto, pero sabía que sus soluciones tradicionales no funcionarían en la compleja sociedad moderna.

JUSTICIA BRUTAL
Dotado de poder por los dioses egipcios, el ex esclavo Teth-Adam se enfrenta a cualquier forma de opresión y a quienes se interponen en el camino de su oscura justicia.

BLACK CANARY [CANARIO NEGRO]

DATOS

DEBUT *Flash Comics* #86 **(ago. 1947)**
VERSIÓN ACTUAL *Birds of Prey* (Vol. 3) #1 **(nov. 2011)**
NOMBRE REAL Dinah Drake
BASE Gotham City
ESTATURA 1,70 m **PESO** 59 kg
OJOS Azules **CABELLO** Rubio
PODERES/HABILIDADES Experta en artes marciales con amplio entrenamiento militar; su capacidad metahumana le permite emitir un penetrante sonido –el llamado «grito de canario»– que puede romper el metal
ALIADOS Batman
ENEMIGOS Basilisco, Señor del Océano
AFILIACIONES Team 7, Aves de Presa, Liga de la Justicia

HISTORIAS CLÁSICAS

***Flash Comics* #92 (feb. 1948)**
Aparece Canario Negro. Dinah Drake es una apacible florista antes de adoptar el papel de Canario Negro para luchar contra el crimen.

***Justice League* #1 (mayo 1987)**
Canario Negro luce un nuevo aspecto al unirse a la Liga de la Justicia Internacional, y deviene un miembro clave de la nueva formación de Detective Marciano.

***Black Canary/Oracle: Birds of Prey* (jun. 1996)**
Dinah empieza a trabajar con Oráculo, ignorante al principio de que esa Oráculo es su vieja conocida Barbara Gordon.

GRITO DE CANARIO
Canario Negro puede emitir una potente onda sónica –el «grito de canario»– capaz de detener en seco a grandes contrincantes.

ENTRENAMIENTO
La joven Dinah fue adoptada y entrenada en las artes marciales por el maestro Desmond Lamar. Al final heredaría su *dojo*.

Canario Negro ha sido muchas cosas: agente encubierta, fugitiva, superheroína y estrella del rock. Se entrenó con algunos de los mejores artistas marciales del mundo, y su «grito de canario» le da una ventaja en combate. Fue un miembro clave del Team 7 y más tarde fundó Aves de Presa, luchando junto a heroínas como Starling, Hiedra Venenosa y Batgirl. También ha sido miembro de la Liga de la Justicia.

Dinah Drake creció sola en las calles de Gotham tras ser abandonada por su madre. Desmond Lamar, instructor de artes marciales y ex miembro de las fuerzas especiales, la acogió y se convirtió en una figura paterna para ella. La entrenó en artes marciales y, al final, ella heredó su *dojo*. Durante un apagón en Gotham, el *dojo* fue quemado por unos agitadores. Ya nada la retenía en la ciudad, y aceptó la oferta de John Lynch de unirse al Team 7, una unidad militar de operaciones especiales encubiertas. Fue por entonces cuando se manifestó su capacidad metahumana. Se casó con su compañero Kurt Lance, pero él murió aparentemente cuando el grito de Dinah destruyó la base insular donde el Team 7 realizaba una misión.

Fugitiva tras dejar el equipo, trabajó ocultamente durante un tiempo en la Sala Iceberg del Pingüino como parte del equipo de seguridad, intentando llevar a los terroristas metahumanos de Basilisco ante la justicia. En el Iceberg conoció a Evelyn Crawford (luego llamada Starling) y a Batgirl (Barbara Gordon), con las que formó Aves de Presa; su amistad con Barbara prosiguió después de la disolución del grupo. En busca de nuevos retos, Dinah adoptó el nombre artístico de D.D. y formó la banda Canario Negro. Aunque empezaba a hacerse un nombre como estrella del rock, su pasado de luchadora contra el crimen nunca quedó atrás, y sus actuaciones se alternaban a menudo con las peleas con villanos. **AC**

EN EL ARCHIVO

Antes de los sucesos alteradores de la realidad de Flashpoint, Dinah Lance era la hija de la Canario Negro original, una heroína de la década de 1940, miembro de la JSA. La joven Dinah tenía un superpoder del que carecía su madre –el grito de canario–, y fue instruida para la lucha por Ted Grant (Wildcat en la JSA). Al unirse a la Liga de la Justicia Internacional, lució un nuevo uniforme, sin sus icónicas medias de malla. Su tempestuosa relación con Oliver Queen (Green Arrow) culminó al fin en matrimonio.

CODO CON CODO
Canario Negro y Green Arrow formaron una duradera sociedad contra el crimen.

D.D. ROCK STAR
Dinah intentó dejar atrás la violencia y se embarcó en una carrera de cantante de rock con su banda Canario Negro.

BLACK GLOVE [GUANTE NEGRO]

DEBUT *Batman* (Vol. 1) #667 (ago. 2007)
MIEMBROS Dr. Simon Hurt, Jezebel Jet, cardenal Maggi, Al-Khidr, sir Anthony, general Malenkov, senador Vine

El Guante Negro era una organización criminal formada por Thomas Wayne en el siglo XVIII y luego dirigida por el Dr. Simon Hurt, que puso el punto de mira en Batman. Sus miembros eran personas adineradas, con frecuencia en posiciones de poder, pero sus conexiones recorrían todos los niveles sociales, desde los actores que el grupo usaba en sus planes hasta funcionarios de alto rango.

La organización estuvo a punto de derrotar a Batman, llevándolo casi a la locura, pero el Caballero Oscuro y sus aliados acabaron con ella y Hurt resultó aparentemente muerto en la explosión de un helicóptero. El Guante Negro contaba con que, aunque sus planes fallaran, Batman no era un asesino; pero no contaba con los vínculos de Batman y Talia al Ghūl y, al cabo de seis meses, la Liga de Asesinos de Talia había eliminado a la mayoría de sus miembros. **AC**

BLACK HAND [MANO NEGRA]

DEBUT *Green Lantern* (Vol. 2) #29 (jun. 1964)
VERSIÓN ACTUAL *Green Lantern* (Vol. 5) #7 (mar. 2012)
NOMBRE REAL William Hand
BASE Ryut (Sector 666); Coast City
ESTATURA 1,70 m **PESO** 75 kg **OJOS** Marrones **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Con su anillo de poder negro puede reanimar a los muertos y robar energía matando a sus víctimas y arrancándoles el corazón
ALIADOS Nekrón
ENEMIGOS Green Lantern (Hal Jordan), Green Lantern Corps

William Hand creció en una funeraria. Obsesionado con la muerte, fue elegido como avatar por Nekrón, Señor de los Muertos. Este, con sus continuos susurros, condujo lentamente al chaval a la locura. Hand mató a sus padres, se quitó la vida y renació como un Black Lantern. Pronto comandaba un vasto ejército de muertos reanimados: el Black Lantern Corps.

Durante «La Noche Más Oscura», los Green Lanterns se aliaron con otros Cuerpos para combatir a Nekrón y los Black Lantern cuando estos intentaron destruir la Entidad Blanca oculta en la Tierra. Al final, Hand fue derrotado y la Entidad lo devolvió a la vida. Apresado por la tribu índigo, escapó y se suicidó; de su cuerpo surgió un anillo de poder negro y él se alzó de entre los muertos como un Black Lantern. Buscando venganza, reemplazó su mano derecha por la del difunto padre del Green Lantern Hal Jordan, jurando matarle con la mano de su propio padre. Fracasó, y Jordan lo aprisionó en el Muro de la Fuente, en los confines del universo. **AC**

EN EL ARCHIVO

Mano Negra puede ser uno de los enemigos más letales de los Green Lanterns, pero no siempre fue así. El Mano Negra original era un villano menor que en alguna ocasión podía romper la cuarta pared para hablar directamente al lector.

Poco antes del «renacimiento» de Hal Jordan como Green Lantern, el Espectro (entonces Jordan) convirtió una de las manos del villano en polvo de carbón como castigo por intentar robar el anillo de poder verde de Hal a Green Arrow.

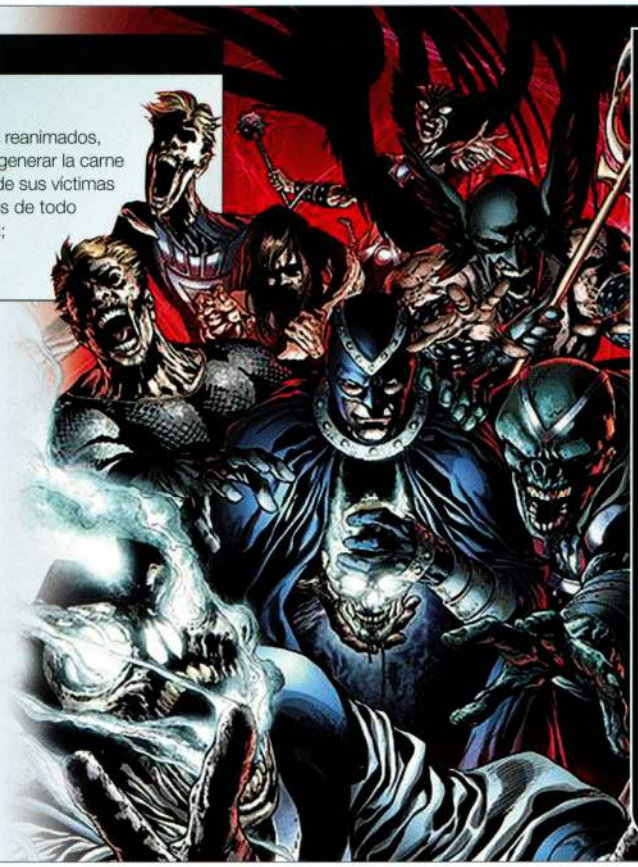
PRELUDIO DE LA NOCHE
Hand, obsesionado con la muerte, fue el umbral hacia la oscuridad absoluta para el alien Atrocitus. Tras utilizar el cetro cósmico de este para quitarse la vida, Hand se alzaría de entre los muertos como el depredador más sombrío.

BLACK LANTERN CORPS

DEBUT *Green Lantern* (Vol. 4) #25 (ene. 2008)
BASE Ryut (Sector 666)
PODERES/HABILIDADES Sus miembros son muertos reanimados, capaces de infectar a los vivos con su mordisco y de regenerar la carne dañada; reponen su energía extrayendo los corazones de sus víctimas
ENEMIGOS Green Lantern (Hal Jordan); Lantern Corps de todo el Espectro Emocional; Liga de la Justicia de América; Titanes
AFILIACIONES Nekrón, Mano Negra

Los Black Lanterns son un ejército de no muertos devueltos al mundo de los vivos por Nekrón, Señor de los Muertos, para librar su guerra contra los diversos Cuerpos del Espectro Emocional. Utilizan anillos de poder negro, que reaniman a los muertos y simbolizan la ausencia de emociones y de vida. Usando a Mano Negra como avatar, Nekrón lanzó un asalto a la Tierra con una ingente cantidad de muertos –incluidos muchos héroes– regresados como Black Lanterns.

Los Black Lanterns intentan a menudo consumir el corazón de aquellos que más los han querido: este dolor emocional da mayor poder a Nekrón. Aunque el Black Lantern Corps fue derrotado durante «La Noche Más Oscura», Mano Negra volvió como avatar de su amo varias veces, amenazando con más muerte y destrucción. Incluso el Green Lantern Hal Jordan se convirtió brevemente en Black Lantern cuando esa pareció la única manera de derrotar a Volthoom, el Primer Lantern. Hal alzó un ejército de no muertos e incluso al propio Nekrón y venció a Volthoom. Luego fue devuelto a la vida por un anillo de poder verde. **AC**



EN EL ARCHIVO

Mano Negra fue el primer miembro del Black Lantern Corps, al que no tardaron en unirse otros, entre ellos algunos héroes muertos hacía tiempo, como Hombre Elástico y Sue Dibny, Hawkman, Hawkgirl y Aquaman. Los Linternas Negras atacaban a menudo a sus más allegados para lograr un mayor impacto con sus muertes. Los difuntos padres de Tim Drake (Robin) y Dick Grayson (Batman) regresaron como Black Lanterns, así como el clon de Bruce Wayne.

EL CABALLERO MÁS OSCURO
El clon de Batman surgió de entre los muertos como Black Lantern.

BLACK LIGHTNING [RELÁMPAGO NEGRO]

DATOS

DEBUT *Black Lightning* #1 **(abr. 1977)**
VERSIÓN ACTUAL *DC Universe Presents* #13 **(dic. 2012)**
NOMBRE REAL Jefferson Pierce
BASE Los Ángeles
ESTATURA 1,85 m **PESO** 82 kg **OJOS** Marrones **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Atleta de categoría olímpica; creación y control de rayos y campos electromagnéticos
ALIADOS Diablo Azul
ENEMIGOS Tobias Whale, Nebiros
AFILIACIONES Outsiders, JLA

NEGRO Y AZUL
Tras un malentendido inicial, Relámpago Negro se unió con Diablo Azul para enfrentarse a Tobias Whale, el señor de la droga.

Durante el día, el antiguo decatleta olímpico Jefferson Pierce es un entregado profesor del Instituto Grassland de Los Ángeles. Por la noche, se convierte en el vigilante Relámpago Negro y protege a los niños de la ciudad de amenazas que el DPLA no puede –o no podría– manejar.

Persiguiendo a traficantes de droga que operaban en el instituto donde él enseñaba, Relámpago Negro se topó con Diablo Azul, que también los buscaba, y al principio chocaron porque Pierce sospechaba que Diablo Azul estaba aliado con el grandullón señor del crimen Tobias Whale.

Tras este malentendido, la pareja se unió para derrotar a «la Ballena» y sus operaciones, mientras el padre de Pierce, Alvin, que era periodista, trabajaba para hacerlas públicas. Tras desbaratarle un gran negocio, el gánster contraatacó arrastrando a los dos héroes a campo abierto, donde sus matones podían atacarlos. Además amenazó a sus familias: mató al abuelo de Diablo Azul y puso su mira sobre Alvin Pierce. Al mismo tiempo, Relámpago Negro descubrió que Tobias Whale había hecho un trato con el demonio Nebiros para hacer que Diablo Azul le proporcionara almas. Luego Whale usaría esas almas para crear una droga sobrenaturalmente adictiva.

Cuando la nueva droga empezó a extenderse por las calles y el ejército demoníaco de Nebiros creció, Relámpago Negro y Diablo Azul se prepararon para el enfrentamiento final, urgidos por el hecho de que Alvin estaba amenazado por Whale. Relámpago Negro pareció morir, salvando a su padre en la batalla final contra Whale y las fuerzas de Nebiros. Sin embargo, más tarde reaparecería considerando una oferta para unirse a la Liga de la Justicia de América… lo que sugiere que al menos parte de esta historia está aún por revelarse. **AI**

EL EJÉRCITO DE LAS TINIEBLAS
Relámpago Negro se enfrentó a un ejército de adictos corrompidos por la droga sobrenatural creada por Nebiros y el señor del hampa Tobias Whale.

PODER ELÉCTRICO
Gracias a su entrenamiento olímpico, la forma física de Relámpago Negro es perfecta. Además, puede generar y manipular electricidad a voluntad.

EN EL ARCHIVO

Relámpago Negro fue el primer héroe afroamericano de DC Comics en tener cabecera propia. Jefferson Pierce era profesor en el Instituto Garfield, en el Distrito Suicida de Metrópolis. Pierce intentaba limpiar su instituto de los camellos que lo rondaban, y se vio empujado a la vigilancia como Relámpago Negro cuando uno de sus alumnos fue asesinado por Tobias Whale y la organización criminal de los 100.

Pierce no conoció el alcance de sus poderes hasta que realizó su primer trabajo con los Outsiders, cuando un metagén latente le permitió interiorizar y amplificar sus poderes de relámpago. Antes de eso, usaba un cinturón electrónico para generar descargas y vestía un traje creado por su mentor de la niñez, el sastre Peter Gambi.

VIGILANDO EL BARRIO
Relámpago Negro defendía a los habitantes del Distrito Suicida de Metrópolis y los mantenía a salvo de los traficantes.

HISTORIAS CLÁSICAS

***Black Lightning* #3–5 (jul.–nov. 1977)** Mientras persigue a Tobias Whale, Relámpago Negro tiene problemas con Superman cuando este piensa que Pierce ha atacado a Jimmy Olsen.

***Amazons Attack* (Vol. 1) #1 (jun. 2007)** Como miembro fundador de una nueva Liga de la Justicia, Relámpago Negro salva al presidente de EE UU cuando las amazonas de Themyscira invaden Washington.

***Black Lightning: Year One* #1–6 (mar.–ago. 2009)** El origen de Relámpago Negro es reformulado cuando se cruza con Superman y Lois Lane en su cruzada para vengar la muerte del estudiante Earl Clifford.

BLACK MANTA [MANTA NEGRA]

DATOS

DEBUT *Aquaman* (Vol. 1) #35 **(sep.-oct. 1967)**
VERSIÓN ACTUAL *Aquaman* (Vol. 7) #7 **(mayo 2012)**
ESTATURA 1,88 m **PESO** 93 kg
OJOS Negros **CABELLO** Es calvo
PODERES/HABILIDADES Experto en ingeniería y tecnología; hábil con los cuchillos; traje blindado adaptado para uso submarino; fuerza aumentada; proyecta rayos de energía desde las lentes del casco
ALIADOS Vulko
ENEMIGOS Aquaman, los Otros
AFILIACIONES Sociedad Secreta de Supervillanos, Escuadrón Suicida

VIOLENTA OBSESIÓN
Manta Negra se ha visto arrastrado siempre por el afán de vengarse de Aquaman.

Propenso a la violencia desde la niñez, a Manta Negra le movía un odio obsesivo hacia Aquaman y el deseo de vengar la muerte de su padre. Consagró su vida adulta a matar al Rey de los Siete Mares y a destruir todo lo que este quería, desde su familia hasta el propio reino de Atlantis.

El origen y el nombre real de Manta Negra se desconocen, pero juró vengarse de Aquaman cuando el rey atlante mató por accidente a su padre como consecuencia del ataque de Manta contra el padre de Aquaman, Tom Curry. Disponiendo de varios dispositivos y armas de alta tecnología –aunque él prefería un par de largas dagas–, se convirtió en un experto cazador de tesoros. Tras matar a dos de los compañeros de Aquaman en los Otros –Kahina y Vostok-X–, Manta robó artefactos atlantes, incluido un cetro encantado, para el traidor atlante Vulko, que planeaba utilizarlo para resucitar al Rey Difunto. Derrotado por Aquaman y los Otros antes de entregar el cetro a Vulko, Manta Negra pidió a Aquaman que lo matara; pero pese a su deseo de vengar la muerte de sus amigos, este se negó.

Manta Negra fue encerrado en Belle Rêve, donde rechazó la oferta de Amanda Waller de unirse al Escuadrón Suicida. Fue liberado cuando el Infiltrado reunió la Sociedad Secreta de Supervillanos para ayudar al Sindicato del Crimen de América a adueñarse de la Tierra. Cuando Ultraman movió la Luna para bloquear el Sol, el maremoto resultante abrió la tumba del padre de Manta Negra. Esta violación le volvió en contra del Sindicato del Crimen y, tras localizar el cuerpo de Black Adam, formó una alianza con otros miembros disidentes de la Sociedad Secreta, entre ellos Lex Luthor y Capitán Frío. Devolvieron la vida a Black Adam y se unieron a la Liga de la Justicia en una alianza de conveniencia para combatir al Sindicato del Crimen. Manta Negra mató al Infiltrado y luego, rechazando una oferta de amnistía, desapareció. Recientemente ha reaparecido para continuar su *vendetta* contra Aquaman. **Al**

GOLPE MORTAL
Manta Negra golpea al Otro Vostok-X con el cetro del Rey Difunto antes de que Aquaman pueda detenerlo.

EN EL ARCHIVO

Las versiones anteriores de Manta Negra revelaban algo más sobre el origen del personaje: la historia de un niño secuestrado y forzado a la servidumbre a bordo de un barco. Al divisar a Aquaman, lanzó una señal de auxilio, pero el héroe no le vio, y el niño creció odiándole a él y al mar que representaba. Ello le llevó a convertirse en Manta Negra y a reunir un mortífero arsenal de armas y vehículos marinos.

La ira incontrolable de Black Manta mató al hijo de Aquaman, de modo que el odio mortal se volvió mutuo. Al final, Aquaman venció al villano pero, fiel a sus ideales, no quiso cobrarse la venganza. Esto enfureció aún más a Manta Negra, que decidió vender su alma al demonio Nerón.

LA MUERTE DE UN PRÍNCIPE
El hijo de Aquaman y la reina Mera, Arthur Curry Jr., fue asesinado por Manta Negra y enterrado en el Arrecife de la Piedad.

DEPREDADOR LETAL
Manta Negra, con su traje acuático presurizado, puede acosar implacablemente a Aquaman en los reinos submarinos.

HISTORIAS CLÁSICAS

***Aquaman* (Vol. 1) #35 (sep.-oct. 1967)** El intento de Manta Negra de secuestrar a Arthur Jr. es frustrado cuando el Señor del Océano rescata al bebé del barco de Manta.

***Adventure Comics* (Vol. 1) #452 (ago.-sep. 1977)** Manta Negra obliga a Aquaman y Aqualad a pelear a muerte entre sí, o Arthur Jr. morirá en una esfera llena de aire. Aquaman destroza la esfera, pero demasiado tarde para salvar al pequeño.

***Brightest Day* #19-20 (abr.-mayo 2011)** Manta Negra sale a la caza de su hijo, Jackson Hyde, protegido por Mera desde su infancia, y combate con Aquaman y Jackson antes de que Mera lo encierre en el Triángulo de las Bermudas.

BLACK MASK [MÁSCARA NEGRA]

DEBUT *Batman* (Vol. 1) #386 (ago. 1985)
VERSIÓN ACTUAL *Detective Comics* (Vol. 2) #9 (jul. 2012)
NOMBRE REAL Roman Sionis
BASE Gotham City
OJOS Marrones **CABELLO** No tiene
PODERES/HABILIDADES Experto tirador y combatiente; la máscara le otorga control mental
ALIADOS Dr. Jeremiah Arkham **ENEMIGOS** Batman, Catwoman, Sombrerero Loco

El criminal Roman Sionis talló su distintiva máscara negra del ataúd de su padre. Esta le daba la capacidad de controlar a otros, y formó una banda, la Sociedad de Rostros Falsos. Durante su internamiento en el Asilo Arkham se le confiscó su máscara, pero cuando las Garras del Tribunal de los Búhos atacaron el Asilo, su director, el Dr. Jeremiah Arkham, se la devolvió para que le protegiera; entonces Máscara Negra la utilizó para escapar.

Luego luchó contra Sombrerero Loco, que deseaba el poder de la máscara para sí mismo. Por su parte, Batman quebró la máscara de una patada, lo que enloqueció a Máscara Negra/Sionis. Devuelto al Asilo Arkham, fue liberado de nuevo y se unió a la Sociedad Secreta cuando el Sindicato del Crimen invadió la Tierra. Más tarde pretendió dominar el hampa de Gotham, pero chocó con Catwoman. **SW**

BLACK ORCHID [ORQUÍDEA NEGRA]

DEBUT *Adventure Comics* (Vol. 1) #428 (jul.-ago. 1973)
VERSIÓN ACTUAL *Justice League Dark* #9 (jul. 2012)
NOMBRE REAL Alba García **OJOS** Marrones **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Su vínculo con el Rojo y el Verde le otorgan capacidades metamorfas que la convierten en una maestra del disfraz
ALIADOS Dr. Niebla, ARGUS, Animal Man
ENEMIGOS Felix Faust, Tres Demonios, Nick Necro
AFILIACIONES Liga de la Justicia Oscura

La soldado Alba García fue transformada en Orquídea Negra por el Proyecto Ascensión de ARGUS, que la vinculó a las fuerzas primordiales Verde y Rojo y le confirió poderes. Se unió a la fuerza de choque mágica Liga de la Justicia Oscura y contribuyó a mantener los Libros de la Magia lejos de las manos del hechicero Felix Faust. Luego el grupo viajó al Mundo de Época, donde lideraron una rebelión mágica para liberar ese mundo de la Red.

En esta esfera, Orquídea Negra se convirtió en un monstruo similar a la Cosa del Pantano, ayudó a Animal Man a combatir a las fuerzas malignas de la Putrefacción y, cuando el Sindicato del Crimen invadió la Tierra, fue uno de los héroes usados para alimentar el arma canalizadora de magia Thaumaton. Rescatada por la Liga de la Justicia Oscura, se unió brevemente al grupo en un viaje alucinante durante la guerra entre la Casa del Misterio y la Casa de los Secretos. **SW**

EN EL ARCHIVO

La Orquídea Negra original era una maestra del disfraz que usaba su poder para luchar contra el crimen. Era la humana Susan Linden-Thorne, que fue asesinada por su esposo, y entonces el botánico Philip Sylvain empleó su ADN para crear un híbrido humano-planta llamado Orquídea Negra. La heroína resultó muerta investigando a LexCorp, pero otros dos híbridos con su ADN sobrevivieron y continuaron el legado de Orquídea Negra.

PODER VEGETAL
Tras ser asesinada, Linden-Thorne regresó como un híbrido humano-planta que obtenía poder del Verde, la fuerza producida por la vida vegetal de la Tierra.

BLACK RACER [CORREDOR NEGRO]

DEBUT *New Gods* (Vol. 1) #3 (jun.-jul. 1971)
VERSIÓN ACTUAL *Justice League* (Vol. 2) #44 (nov. 2015)
OJOS Rojos **CABELLO** No tiene
PODERES/HABILIDADES Avatar inmortal de la Muerte que vuela sobre esquíes cósmicos y blande una guadaña; puede poseer a otros seres; se vuelve intangible a voluntad
ALIADOS Anti-Monitor, Flash **ENEMIGOS** Darkseid
AFILIACIONES Nuevos Dioses

Para los Nuevos Dioses de Apokolips y Nueva Génesis, el misterioso Corredor Negro es el avatar de la Muerte, que persigue inexorable a los condenados a morir. Posee a otros seres y los usa para realizar su severa tarea; Mr. Milagro le sirvió una vez como anfitrión.

Darkseid convocó al mortal Corredor Negro durante su batalla contra Anti-Monitor e hizo que poseyera a Flash (Barry Allen). Pero Anti-Monitor usó su dominio de la Anti-Vida para volver al Corredor contra Darkseid, y mató aparentemente al señor oscuro de Apokolips.

Barry intentó liberarse del control del Corredor Negro, pero la macabra entidad le explicó que la muerte es esencial para el funcionamiento del universo, y le mostró visiones de su madre muerta y de Central City reducida a un mausoleo. Flash intentó matar al Corredor con su propia guadaña, pero entonces tuvo horribles visiones de lo que sucedería en el universo si rechazaba convertirse en avatar de la Muerte, y acabó aceptando su papel como anfitrión del Corredor Negro.

Al final, Flash y el Corredor Negro serían separados por el hijo de la Superwoman y el Alexander Luthor de Tierra-3, que usó las facultades de absorción de poderes de su padre. Luego el Corredor reclamó la vida de Volthoom, antes de desaparecer en su eterno viaje de muerte. **SW**

PERSEGUIDOR IMPLACABLE
Para cumplir su deber, el Corredor Negro persigue a sus presas a través del tiempo y el espacio.

EN EL ARCHIVO

El Corredor Oscuro era una figura legendaria en la realidad pre-Flashpoint, e hizo su primera aparición en la Tierra al ser desviado allí por el Nuevo Dios Metrón. Eligió como anfitrión al sargento Willie Walker, un veterano mutilado, e intentó reclamar las vidas de varios héroes, en especial de Acero. El Corredor fue una de las primeras víctimas del Hombre Infinito durante el suceso «La muerte de los Nuevos Dioses».

CUENTA FINAL
El Corredor Negro podía atravesar objetos sólidos, volar sobre unos esquíes impulsados por energía cósmica, matar con un simple toque e impartir justicia con un bastón letal.

BLACKBRIAR THORN [ESPINA DE BLACKBRIAR]

DEBUT *DC Comics Presents* (Vol. 1) #66 (feb. 1984)
VERSIÓN ACTUAL *Justice League Dark* #12 (oct. 2012)
OJOS Marrones
CABELLO Blanco
PODERES/HABILIDADES Mago poderoso; puede crear un cuerpo arbóreo en torno a su frágil figura; controla la materia vegetal y la regenera
ENEMIGOS Superman, Demonio, Liga de la Justicia Oscura

Cuando los romanos invadieron Britania, el druida Blackbriar hizo un conjuro que lo convirtió en un inmenso ser arbóreo. Enterrado por error, regresó a la vida en el siglo XX, al ser desenterrado y expuesto a la luz de la luna. Después de chocar con Superman y Demonio, Espina se fue a vivir a la selva amazónica. Allí se encontraron con él Deadman y Zatanna; Espina los atacó, pero Deadman lo poseyó y le devolvió la forma humana.

Después de esta derrota, Espina se alió con Felix Faust, Nick Necro y el Dr. Niebla contra la Liga de la Justicia Oscura, pero fue abatido por Andrew Bennett y convertido en madera inanimada. Cuando Putrefacción amenazó a la Tierra, Espina regresó y ocupó Metrópolis, pero Animal Man lo derrotó adoptando la forma de termita. **SW**

BLACKHAWK

DEBUT *Military Comics* #1 (ago. 1941)
VERSIÓN ACTUAL *Blackhawks* #1 (nov. 2011)
NOMBRE REAL Andrew Lincoln
OJOS Azules **CABELLO** Blanco
PODERES/HABILIDADES Piloto experto y militar veterano con excelentes capacidades de combate y liderazgo
ALIADOS Priscilla Kitaen
ENEMIGOS Madre Máquina, Titus, Vudú
AFILIACIONES Blackhawks, Black Razors

Andrew Lincoln es un oficial del ejército con experiencia en operaciones especiales. Sus datos personales permanecen clasificados, y ha fingido su muerte más de una vez, adoptando otra identidad. Hábil piloto y líder, comandó los Blackhawks, una fuerza de choque multinacional secreta de la ONU. Operando fuera de su base secreta, Nido de Águilas, el equipo capturó a Madre Máquina, que planeaba usar nanotecnología para transformar el mundo. Los Blackhawks destruyeron la base de Madre Máquina pero, cuando el miembro del grupo Kunoichi fue apresado por los nanobots de esta, Blackhawk tuvo que destruir Nido de Águilas para acabar con ella. Luego Lincoln disolvió los Blackhawks y fingió su muerte, y resurgió al mando de los Black Razors, una fuerza encubierta que confiscaba tecnología alienígena. Envió a Black Jack y Jessica Fallon a capturar a la híbrida alien-humana Vudú, pero la villana los mató. Entonces Blackhawk reclutó a Priscilla Kitaen, cuyo ADN se había usado para crear a Vudú, y la entrenó para abatir a su hermana-clon. Blackhawk y Kitaen siguieron a Vudú hasta la ciudad muerta de los demonitas en Europa, la sexta luna de Júpiter, donde Priscilla se enfrentó a Vudú en una épica batalla que acabó en tablas. **SW**

EN EL ARCHIVO

El Blackhawk post-Crisis era Janos Prohaska, un piloto de combate polaco que luchó en la Guerra Civil española. Después de la ocupación de Polonia se fue a Reino Unido, donde se convirtió en comandante del secreto Escuadrón Blackhawk aliado. El equipo se mantuvo después de la II Guerra Mundial y combatió a comunistas y supervillanos. Luego sirvió como servicio de mensajería (Blackhawk Express) y como parte de la organización Jaque Mate.

VOLANDO HACIA EL PELIGRO Blackhawk lideró a su escuadrón en aventuras por todo el mundo, en las que combatieron a exóticos enemigos como el culto de la Muerte Alada.

BLACK SPIDER [ARAÑA NEGRA]

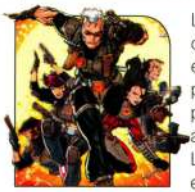
DEBUT *Detective Comics* (Vol. 1) #463 (sep. 1976)
VERSIÓN ACTUAL *Suicide Squad* (Vol. 4) #1 (nov. 2011)
NOMBRE REAL Eric Needham
BASE Penitenciaría de Belle Rêve
OJOS Marrones **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Reflejos asombrosos; casco multióptico con respirador; maneja las hoces gemelas con increíble habilidad
ENEMIGOS Resurrection Man, Amanda Waller

Mientras cumplía una condena de 60 años en Belle Rêve, el vigilante enmascarado Araña Negra fue seleccionado por la administradora Amanda Waller para su Escuadrón Suicida, una unidad de villanos al servicio secreto del gobierno de EE UU. Así se unió con Harley Quinn, Deadshot, Rey Tiburón y El Diablo.

Retirado un tiempo por una lesión en la espalda, se recuperó rápidamente y ganó reputación como el miembro más heroico del equipo. Waller llegó a ofrecerle la libertad, pero él prefirió permanecer con el Escuadrón Suicida. Y es que tenía un motivo oculto: en realidad era un agente de la organización Basilisco, enviado para que se infiltrara en el Escuadrón y matara a Waller. La atacó a ella y a su madre, pero fue capturado y encerrado por sus compañeros. **SW**

BLACKHAWKS

DEBUT *Military Comics* #1 (ago. 1941)
VERSIÓN ACTUAL *Blackhawks* #1 (nov. 2011) **BASE** Nido de Águilas
PODERES/HABILIDADES Personal militar de élite altamente experimentado y con gran variedad de habilidades; Kunoichi posee superfuerza
ENEMIGOS Madre Máquina, Titus, Steig Hammer
AFILIACIONES Naciones Unidas



Los Blackhawks son un cuerpo multinacional encubierto autorizado por Naciones Unidas para hacer frente a amenazas tecnológicas. Lo dirige Blackhawk, e incluye al irlandés, Canadá, Kunoichi y a la misteriosa Lady Blackhawk, con Wildman como médico del equipo. Opera desde la base secreta Nido de Águilas, atendida por androides y base de una flota de aeronaves de alta tecnología.

Durante una misión en Kazajistán, Kunoichi fue infectado por unos nanocitos desarrollados por Madre Máquina; Canadá y Wildman fueron capturados y llevados al cuartel general de Madre Máquina, pero escaparon y lo destruyeron. Wildman murió en un bombardeo del fabricante de armas Steig Hammer; y cuando la conciencia de Madre Máquina se hizo con los sistemas del Nido, Blackhawk tuvo que destruir la base. Luego el grupo se disolvió. **SW**

BLACKFIRE

DEBUT *Tales of the New Teen Titans* #4 (sep. 1982)
VERSIÓN ACTUAL *Red Hood and the Outlaws* #11 (sep. 2012)
NOMBRE REAL Komand'r **BASE** Tamarán
OJOS Verdes **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Formada en combate y liderazgo
ALIADOS Koriand'r, Capucha Roja y los Forajidos
ENEMIGOS La Plaga, la Ciudadela, Lord Helspont

Komand'r era la hija mayor de los reyes del planeta Tamarán. La Ciudadela y sus aliados Dominadores invadieron Tamarán y asesinaron a los padres de Komand'r; entonces ella aceptó convertirse en la reina Blackfire, títere de los conquistadores, y que su hermana pequeña Koriand'r fuera llevada como esclava.

Finalmente, Koriand'r escaparía y encontraría un hogar en la Tierra, donde se uniría a Capucha Roja y los Forajidos. Cuando supo que Tamarán era asediado por los alienígenas de la Plaga, regresó allí con sus amigos y se reunió con Komand'r, que suplicó su perdón. Ambas unieron fuerzas para vencer a la Plaga. Komand'r pareció traicionar a su hermana y a la Tierra con la Ciudadela, pero al final ayudó a Koriand'r a rechazar a los alienígenas. **SW**

BLASTERS

DEBUT *Invasion!* #1 (ene. 1989)
MIEMBROS/PODERES «Chasquidos» **Carr**: teleportación; **Churljenkins**: pilotaje; **Dust Devil**: control de tornados; **Crackpot**: telepatía; **Frag**: proyección de energía; **Gunther**: intelecto aumentado; **Looking Glass**: deflexión de la luz; **Jolt**: creación de campos de fuerza
ALIADOS LEGION, Valor, Hombres Omega
ENEMIGOS Dominadores, Gremio Araña, Doctor Bendorion

Los Dominadores invadieron la Tierra y secuestraron a 50 humanos que, como experimento, fueron colocados en una zona de ejecución llamada Campo de Minas. La mayoría murió, pero en algunos la amenaza activó un metagén que les dio superpoderes. Este grupo internacional constituyó los Blasters: Crackpot, el niño israelí Dust Devil, la modelo Jolt, el austriaco Frag, el escritor británico Looking Glass y el antiguo asociado a la JLA Lucas «Chasquidos» Carr.

Los Blasters fueron encerrados en la prisión galáctica Starlag, pero escaparon con la ayuda de LEGION, el piloto alien Churljenkins y el Dominador renegado Gunther. De vuelta en la Tierra, combatieron al Gremio Araña e intentaron rescatar al héroe Valor de Starlag II, pero quedaron atrapados cuando la prisión fue destruida. Su destino es un misterio, aunque sabemos que «Chasquidos» escapó. **SW**

BLEEZ

DEBUT *Final Crisis: Rage of the Red Lanterns* (Vol. 1) #1 **(dic. 2008)**
VERSIÓN ACTUAL *Red Lanterns* (Vol. 1) #1 **(nov. 2011)**
BASE Sector 33
OJOS Azules, amarillos **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Seducción, magia; puede expeler una bilis llameante; equipada con un anillo de poder rojo que le otorga vuelo, protección total del medio, transporte intergaláctico, poder de traslación y proyección de energía en constructos de luz sólida
ALIADOS Kyle Rayner
ENEMIGOS Atrocitus
AFILIACIONES Red Lantern Corps, Nuevos Guardianes

Bleez, princesa mimada en un mundo paradisiaco, fue raptada por unos miembros de Sinestro Corps. Violada y torturada, Bleez consiguió escapar; e inundada por la furia y la indignación, fue poseída por un anillo de poder rojo. Este suprimió su inteligencia, haciendo de ella una explosiva esclava de rabia hirviente, y así se unió al Red Lantern Corps.

Cuando una serie de catástrofes cósmicas forzó una débil alianza entre los grupos del Espectro Emocional, Bleez fue asignada por Atrocitus, líder de los Rojos, a los Nuevos Guardianes del Green Lantern Kyle Rayner. La insatisfacción de Atrocitus como líder de una legión de locos le llevó a restaurar la mente de Bleez, que entonces se convirtió en su rival, ascendiendo hasta la cima del Red Lantern Corps y poseyendo todos los anillos creados por Atrocitus. No obstante, en el culmen de su triunfo, Bleez fue liberada de su rabia obsesiva y devuelta a la forma mortal por el Blue Lantern Guy Gardner. **WW**

EN EL ARCHIVO

Los portadores del anillo rojo están llenos de una hirviente sustancia corrosiva como el napalm que se corresponde con la furia salvaje que los posee. Esta cólera, inestimable en combate, también nubla sus mentes.

Finalmente, Atrocitus, fundador del Cuerpo, usó magia de sangre chamánica para restaurar el intelecto de sus subordinados sin suprimir su ira. Su error fue comenzar con Bleez, que desafió su autoridad y empezó a conspirar para suplantarlo.

LA CALMA ANTES DE LA TORMENTA
Su vida de princesa valorada solo como «casadera» imprimió en Bleez la determinación de que nunca nadie volviera a controlarla.

UN PÁJARO A TIRO
El genio electrónico de Harper la convirtió en un recurso inapreciable en la guerra de Batman contra el crimen y en la defensa de Gotham.

BLIGHT [PLAGA]

DEBUT *Justice League Dark* **(Vol. 1) #24 (dic. 2013)**
VERSIÓN ACTUAL *Justice League Dark* **(Vol. 1) #27 (mar. 2014)**
PODERES/HABILIDADES Aprovecha una acumulación mística de las bajezas y resentimientos en el inconsciente colectivo de la humanidad; es la personificación de la desesperación y el mal
ALIADOS Siete Pecados Capitales
ENEMIGOS John Constantine, Fantasma Errante, Pandora, Liga de la Justicia Oscura

La invasión de la Tierra por el Sindicato del Crimen de Tierra-3 fue física y psíquica. Su llegada estimuló los peores rasgos de la humanidad, y la gente se entregó a cualquier vileza, desde leves transgresiones a atrocidades espantosas. Esta ola de pecado creció hasta que el inconsciente colectivo se manifestó como una criatura de maldad infinita: Plaga.

Al adquirir conciencia, Plaga ocupó el cuerpo del niño Chris Esperanza, resucitado recientemente, y empezó a atacar a la Tierra. John Constantine detectó a Plaga mientras buscaba a sus camaradas de la Liga de la Justicia Oscura, y se vio obligado a combatir la corrupción con un equipo sustituto. Al final Plaga fue destruido por Esperanza que, habiendo experimentado lo peor de la humanidad, obtuvo conocimiento para erradicar a la bestia desde dentro. **WW**

BLOCKBUSTER

DEBUT *Detective Comics* **(Vol. 1) #345 (nov. 1965)**
VERSIÓN ACTUAL *Hawk and Dove* **(Vol. 5) #6 (abr. 2012) NOMBRE REAL** Mark Desmond
BASE Gotham City
PODERES/HABILIDADES Fuerza superhumana; energía aumentada
ALIADOS Nigromante, Infiltrado
ENEMIGOS Batman, Halcón y Paloma
AFILIACIONES Sociedad Secreta de Supervillanos

Mark Desmond quería ser más inteligente, así que se sometió de forma voluntaria a los radicales experimentos del Dr. Phayne. Una noche, Mark fue sometido por accidente a una sobredosis del compuesto de Phayne y quedó transformado en un titán tonto, de fuerza y resistencia inmensas. Pero este poder no le protegía contra los asaltos psíquicos, y pronto se vio subyugado por la enigmática Nigromante, que le necesitaba para robar un artefacto arcano de un museo de Washington. Esto llevó a Blockbuster a chocar con Batman y Robin, y con Halcón y Paloma.

Blockbuster resurgió más tarde con la Sociedad Secreta de Supervillanos, reclutado por el Infiltrado para preparar el camino a la invasión del Sindicato del Crimen de Tierra-3. **WW**

BLOODSPORT

DEBUT *Superman* **(Vol. 2) #4 (abr. 1987)**
NOMBRE REAL Robert DuBois; Alex Trent
BASE Metrópolis
OJOS Marrones **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Teleportación; acceso instantáneo interdimensional a un arsenal de armamento avanzado
ALIADOS Disturbio, Hellgrammite
ENEMIGOS Superman

Bloodsport es el nombre utilizado por una sucesión de fanáticos que han combatido a Superman. Con tecnología proporcionada por Lex Luthor, el trastornado Robert DuBois, obsesionado con la guerra de Vietnam, intentó matar varias veces a Superman con armas futuristas teleportadas directamente a sus manos y cargadas con balas de kryptonita.

Dubois murió durante un intento de fuga de prisión, y sus artilugios cayeron en manos del demonio Sed de Sangre, que se los facilitó al supremacista blanco Alex Trent. Este empezó a asesinar a ciudadanos de minorías, pero fue derrotado por Superman y muerto en prisión por sus propios colegas de la Hermandad Aria. El tercer Bloodsport, no identificado, adoptó la tecnología y el traje, pero no tenía una motivación ideológica, sino que actuaba como mercenario para criminales importantes. **WW**

BLUEBIRD

DEBUT *Batman* **(Vol. 2) #7 (mayo 2012)**
VERSIÓN ACTUAL *Batman Eternal* **(Vol. 1) #41 (mayo 2015) (como Bluebird)**
NOMBRE REAL Harper Row
BASE Gotham City
OJOS Marrones **CABELLO** Púrpura
PODERES/HABILIDADES Ingeniería electrónica e informática; experta en combate con buena puntería
ALIADOS Red Robin, Batman, Alfred Pennyworth
ENEMIGOS Tiburón Tigre, Sombrerero Loco

La avispada Harper Row podría haber acabado de forma muy distinta si Batman no hubiera salvado a su hermano Cullen de un crimen pasional. Desde entonces, se obsesionó con el Caballero Oscuro, resuelta a ayudarlo a hacer de Gotham un lugar mejor.

Su primera operación consistió en localizar los dispositivos empleados por Batman para evitar las cámaras de vigilancia de Gotham; actualizándolas y mejorándolas, comenzó a inmiscuirse en los casos del murciélago. Sin embargo, tras perder a su hijo Damian, Batman respondió con inusual brutalidad: no deseaba ver morir a más niños valientes. Harper persistió calladamente, y por fin le convenció tras salvarle la vida durante un combate con el Tribunal de los Búhos.

Su graduación como luchadora enmascarada llegó después de unirse a Red Robin para salvar a Cullen y otros chicos del Sombrerero Loco. Sin embargo, en lugar de convertirse en la última Robin, Harper creó su propio personaje enmascarado: Bluebird. **WW**

BLUE DEVIL [DIABLO AZUL]

DEBUT *Firestorm* (Vol. 2) #24 **(jun. 1984)**
VERSIÓN ACTUAL *DC Universe Presents* (Vol. 1) #13 **(dic. 2012)**
NOMBRE REAL Daniel Cassidy
BASE Los Ángeles
ESTATURA 2,03 m **PESO** 175 kg
OJOS Rojos **CABELLO** No tiene
PODERES/HABILIDADES Cuando lleva la piel de demonio, posee fuerza, velocidad y resistencia aumentadas; diversos trucos mágicos; tridente místico
ALIADOS Relámpago Negro
ENEMIGOS Nebiros, Tobias Whale
AFILIACIONES El Enclave

Daniel Cassidy es actor y especialista. También es el último vástago de un antiguo linaje encargado de salvaguardar las reliquias sobrenaturales más poderosas del mundo. Estas fueron hábilmente ocultas a plena vista como accesorios de cine en el estudio de películas de terror de su abuelo Liam. Daniel soñaba con ser superhéroe y, cuando vio una malla del Diablo Azul sobre un estante, decidió «tomarlo prestado». Empezó a rondar las calles de Los Ángeles, combatiendo a secuaces del inaccesible señor del hampa Tobias Whale. Esta cruzada –que también implicó a su compañero de escuela Jeff Pierce como Relámpago Negro– desembocó en el asesinato de Liam, así como en el descubrimiento de que la malla era en realidad la piel de un demonio llamado Nebiros, y sus efectos especiales, auténtica magia.

Como Diablo Azul, Daniel se volvió cada vez más incontrolable, con nuevos poderes manifestándose constantemente. Su guerra contra la «Ballena» acabó despertando a Nebiros, que acudió a la Tierra para reclamar su piel. En la batalla que siguió, la piel rechazó al archidemonio y ayudó a Daniel a aprisionarlo. A partir de entonces, Diablo Azul fue ganando importancia entre los defensores arcanos de la Tierra, luchando junto a la Liga de la Justicia Oscura, Pandora y los Seis Secretos. **WW**

EN EL ARCHIVO

Originalmente, Diablo Azul era un aventurero alegre e incontenible unido a un traje mecánico por magia demoniaca y condenado a atraer las rarezas. Sus constantes batallas contra la magia negra y las amenazas sobrenaturales mutaron aún más su forma.

Se unió a una sucesión de equipos como la Liga de la Justicia y los Centinelas de la Magia, e incluso fue brevemente Príncipe del Averno antes de convertirse en el peso pesado del supergrupo místico Shadowpact.

DIABLO CON SUERTE
El poder de Cassidy tenía un precio: su energía mística atraía la magia salvaje y desencadenaba todo tipo de sucesos extraños.

BLUE LANTERN CORPS

DEBUT *Green Lantern* (Vol. 4) #25 **(ene. 2008)**
VERSIÓN ACTUAL *Green Lantern: New Guardians* (Vol. 1) #1 **(nov. 2011)**
BASE Odym, Elpis
PODERES/HABILIDADES Sus anillos de poder canalizan la luz azul de Esperanza y capacitan para el vuelo, el viaje intergaláctico y la autodefensa
MIEMBROS ACTUALES Saint Walker, Guy Gardner
ALIADOS Hal Jordan, Kyle Rayner
ENEMIGOS Red Lantern Corps, Larfleeze, el Alcance
AFILIACIONES Green Lantern Corps

Tras la guerra entre los Green Lanterns y Sinestro Corps, los Guardianes del Universo disidentes Ganthet y Sayd fueron expulsados de Oa. Se establecieron en Odym, donde construyeron una Batería Central de Poder para contener la luz azul de Esperanza del Espectro Emocional. Al poco se les unió el nómada Saint Walker, que se convirtió en su primer agente.

Los anillos azules son básicamente defensivos. Sus capacidades agresivas como los rayos de energía solo se activan cuando están muy cerca de un anillo verde. Esa conexión aumenta en un 300 por cien la capacidad normal de carga del anillo de un guerrero esmeralda.

Los Blue Lanterns, que funcionan como una orden monástica, fueron reclutados lentamente, siendo cada nuevo miembro responsable de encontrar al siguiente. Cuando Odym fue destruido por los conquistadores del Alcance, los supervivientes se reubicaron en Elpis, pero luego fueron barridos por el ataque de Relic, un villano anterior al Big Bang. Con Saint Walker como único superviviente, es improbable que el universo vuelva a oír pronto su reconfortante juramento: «En el día más temible, en la noche más furiosa, con el poder del corazón nuestra alma brilla gloriosa. Cuando todo parezca perdido entre todas las luces en guerra, mirad arriba a las estrellas… ¡pues la esperanza allí se aferra!». **WW**

EN EL ARCHIVO

Los Blue Lanterns hicieron su aparición salvando a sus primos Verdes del ataque de los Red Lanterns de Atrocitus. Se mantuvieron al margen de la escalada bélica de la Guerra de la Luz, pero tuvieron un papel central a la hora de hacer volver a los muertos alzados en «La Noche Más Oscura».

Por desgracia, la promesa de Esperanza y la naturaleza pacífica de sus emisarios azules los convertían en un objetivo fácil para los agresores colonialistas del Alcance, que los diezmaron y exiliaron de su mundo base Odym.

LUZ EN LA OSCURIDAD
A pesar del caos y el horror crecientes de un universo en conflicto, los Blue Lanterns siempre se aferraron a la sincera creencia de que «todo irá bien».

BLUE BEETLE [ESCARABAJO AZUL]

DATOS

DEBUT *Infinite Crisis* #3 **(feb. 2006)**
VERSIÓN ACTUAL *Blue Beetle* #1 **(nov. 2011)**
NOMBRE REAL Jaime Reyes
BASE El Paso (Texas)
ESTATURA 1,72 m **PESO** 65 kg **OJOS** Marrones **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Su armadura sensitiva le proporciona protección, aumenta sus capacidades físicas y puede crear espadas, armas de energía, alas o propulsores; los sistemas integrados incluyen sensores, soporte vital y un traductor universal
ALIADOS Paco Testas, Brenda Del Vecchio, Booster Gold, Green Lantern (Kyle Rayner)
ENEMIGOS La Dama, Hermandad del Mal, el Alcance
AFILIACIONES Liga de la Justicia Internacional

Cuando Jaime Reyes cayó sobre un misterioso artefacto alienígena que lo transformó en un héroe bioacorazado, se convirtió en el último campeón en llevar el nombre de Blue Beetle. Continuando con el legado de Dan Garrett y Ted Kord, Jaime se vio empujado a asumir el papel de héroe... Pronto supo que el Escarabajo que le daba sus poderes fue creado para ayudar a conquistar la Tierra. El adolescente combatió a villanos que iban tras el Escarabajo, al tiempo que intentaba ocultar su identidad y proteger a sus seres queridos.

DE UN VISTAZO

Híbrido alienígena
Cuando Jaime Reyes se fundió con el Escarabajo, se transformó en un ser simbiótico acorazado que podía desplegar armas, alas, cuchillas o cohetes a voluntad. Dejó de ser un adolescente normal para ser un sistema de armamento viviente; y el Escarabajo no puede ser retirado.

¿Quién manda aquí?
El Escarabajo provee datos y consejo táctico a Jaime, pero fue diseñado para la agresión, y su solución a cualquier problema es la violencia extrema. Al estar dañado no puede controlar por completo a Jaime, pero este debe discutir continuamente con él para mantenerlo bajo control.

Escarabajo para todo
La armadura Blue Beetle puede cambiar de forma y desplegar todo un arsenal de armas de energía. Estando en Mundo Escarabajo, Jaime supo que también disponía de distintos modos de lucha, pudiendo priorizar la fuerza, la velocidad o la defensa.

El adolescente Jaime Reyes y su amigo Paco conducían por su ciudad natal de El Paso cuando se vieron involucrados en una batalla entre los villanos de la Hermandad del Mal y unos mercenarios superhumanos contratados por la jefa del crimen local, La Dama. Ambos grupos luchaban por una mochila y, en medio del caos, Jaime se hizo con ella. Dentro de la mochila, el alienígena sintiente Escarabajo cobró vida súbitamente, y entonces se fusionó con la columna de Jaime, encerrándolo en un traje blindado azul y negro… y transformándolo en Blue Beetle.

TORMENTO PUNZANTE
Cuando el Escarabajo atacó a Paco, hiriéndole mortalmente, Jaime quedó devastado por el potencial de la armadura Blue Beetle.

Jaime oyó la voz del Escarabajo en su interior, diciéndole que exterminara a los demás, pero se negó. Cuando los superpoderosos villanos lo atacaron, Jaime descubrió que la armadura Blue Beetle le había otorgado fuerza, velocidad y protección aumentadas y le ofrecía información táctica, poniéndole al nivel de sus atacantes. Agarró a Paco y huyó a un lugar seguro usando las alas energéticas del traje.

Jaime convenció al Escarabajo para que dejara de intentar controlarlo y retrajera la armadura pero, cuando Paco fue atacado por la Hermandad del Mal y su nuevo líder –el ciborg simiesco Espalda Plateada–, Jaime usó la armadura para derrotarlos. Sin embargo, Paco reconoció a Jaime en el traje, y la armadura reaccionó ante la posibilidad de que su identidad se viera «comprometida» atravesando a Paco con una pinza. Jaime, horrorizado, obligó al traje a usar sus recursos médicos para salvar a su amigo, pero el incidente le dejó conmocionado.

Blue Beetle era ahora perseguido por La Dama y por la Hermandad del Mal. Para no poner en peligro a sus seres queridos, Jaime dejó El Paso y se marchó a Nueva York. Una vez en Manhattan, fue considerado una amenaza y atacado por el héroe Booster Gold, siempre ansioso de publicidad, que lo acusó de ser un agente de una raza extraterrestre llamada «el Alcance». Cuando Booster Gold comprendió que Jaime era un héroe, le ofreció trabajar con la Liga de la Justicia Internacional; pero Jaime no llegó a ocupar este puesto, ya que OMAC, un miembro

UN BICHO EN LA GRAN CIUDAD

Jaime fue a Manhattan en busca de consejo para ser un «supertipo», pero la vida en la ciudad le supuso un gran reto. Intentando luchar contra el crimen, fue confundido con un villano vestido de bicho, y una filmación con sus meteduras de pata recibió cantidad de visitas en la web «Superfallos». Al poco se topó con un Green Lantern (Kyle Rayner), chocó con Booster Gold y tuvo que luchar contra Paco cuando su amigo fue convertido en «Escarabajo de Sangre» por la tecnología del Alcance. Así, Jaime descubrió que llegar a ser un héroe adolescente no era fácil.

PROBLEMA DE IMAGEN
Jaime estaba decidido a ser un héroe, pero su amenazante armadura hacía que le confundieran con un villano, tanto el público como héroes como Kyle Rayner.

HISTORIAS CLÁSICAS

***Infinite Crisis* #1-7 (dic. 2005-jun. 2006)** Cuando Jaime Reyes encuentra el Escarabajo, Booster Gold lo recluta para atacar al satélite Hermano Ojo durante el suceso multiversal Crisis Infinita.

***Blue Beetle* Vol. 8 #22-25 (feb.-mayo 2008)** Jaime descubre un plan del Alcance para esclavizar la Tierra, y lanza un ataque contra la nave nodriza alienígena.

***The New 52: Futures End* #0 (jul. 2014)** En este sombrío relato de un futuro alternativo, Jaime se rebela contra el omnisciente Hermano Ojo, pero es capturado y brutalmente integrado en el colectivo de la IA.

A LA ALTURA
Jaime Reyes nunca pretendió ser un superhéroe, pero cuando se fundió con el alien Escarabajo, estuvo a la altura del legado de Blue Beetle.

RENACIMIENTO

ENREDO EN AZUL

Jaime Reyes nunca ha sido capaz de confiar del todo en el simbionte alienígena injertado en su columna vertebral, aun cuando le proporciona la asombrosa potencia de fuego de Blue Beetle y le permite ser un héroe.

Ahora, el maestro místico Dr. Destino revela a Jaime que el talismán viviente le ha mentido todo el tiempo, y sugiere que el auténtico secreto de las habilidades del adolescente puede acabar costándole la cordura, la vida y el alma.

Al menos Jaime puede confiar en su viejo mentor Ted Kord... ¿o no?

«¡No! ¡No quiero matar a NADIE!»

JAIME REYES

del grupo, traicionó a la Liga y teleportó a Blue Beetle al espacio del Alcance. Fue entonces cuando el Escarabajo reveló por fin su origen a Jaime. Llamado Khaji-Da, era un arma viviente creada por los alienígenas Alcance. Los Escarabajos estaban diseñados para viajar a planetas distantes y fundirse con sus formas de vida, creando guerreros que prepararían el camino para la invasión del Alcance. Por suerte para Jaime, Khaji-Da había sido dañado y no podía controlar a su anfitrión orgánico.

Blue Beetle fue entonces rodeado por una escuadra de Beetles del Alcance, que lo declararon traidor. Salió huyendo de Mundo Alcance, destruyó Mundo Escarabajo –origen de los Escarabajos– y se estrelló en el planeta Tolerancia. Allí se encontró bajo asedio constante en el concurso *The Hunted*. **SW**

LUCHA POR LA SUPERVIVENCIA
Atrapado en Tolerancia en un letal *reality show*, Blue Beetle chocó accidentalmente con el belicoso Jediah Caul.

EN EL ARCHIVO

El Blue Beetle de la Edad de Plata fue Daniel Garrett, un valiente arqueólogo que encontró un brillante escarabajo en la tumba del faraón Kha-Ef-Re. Al sostenerlo y pronunciar las palabras «Kaji-Dha», Dan se transformaba en un superhéroe con poder místico que luchó contra enemigos fantásticos en Hub City y más allá.

Un nuevo Escarabajo

Cuando Dan fue mortalmente herido tratando de impedir que el maníaco Jarvis Kord y su ejército de robots dominaran el mundo, legó el manto de Blue Beetle a su amigo Ted Kord, sobrino de Jarvis. Pero el Escarabajo mágico no funcionaría con Ted, que dependía de su agilidad y de un arsenal de armas y artefactos no letales –incluido el «Bicho», su icónico vehículo aéreo– para combatir el crimen en Hub City y luego en Chicago.

Ted también encontró tiempo para establecer la empresa tecnológica KORD (Investigación y Desarrollo Omniversal Kord) y para unirse a la Liga de la Justicia Internacional, donde se hizo amigo del viajero temporal Booster Gold. Cuando investigaba a la agencia de espionaje Jaque Mate, Maxwell Lord, su líder, le pegó un tiro en la cabeza.

Perdido y encontrado

Ted había dejado el Escarabajo con Shazam en la Roca de la Eternidad. Cuando la Roca explotó, el Escarabajo fue arrojado al espacio y al cabo cayó en El Paso (Texas), donde fue encontrado por el adolescente Jaime Reyes. Entonces, el Escarabajo se consideró una creación alienígena del Alcance que había quedado afectada por la energía mágica de la tumba de Kha-Ef-Re.

LA FAMILIA IMPORTA
Jaime Reyes intentó ocultar su carrera de superhéroe ante sus padres y su hermanita Milagro, preocupado por que pudieran ser objetivos de sus enemigos.

BEETLEMANÍA
Aunque carecía de superpoderes, Ted Kord asumió con gusto la vida heroica, haciéndose pronto un nombre por su espíritu aventurero, su ingenio y su inquebrantable bravura.

BOOSTER GOLD

DATOS

DEBUT *Booster Gold* (Vol. 1) #1 **(feb. 1986)**
VERSIÓN ACTUAL *Justice League International* (Vol. 3) #1 **(nov. 2011)**
NOMBRE REAL Michael Jon Carter
ESTATURA 1,88 m **PESO** 98 kg
OJOS Azules **CABELLO** Rubio
PODERES/HABILIDADES Sus poderes proceden de su equipo, que incluye un traje blindado potenciador de la fuerza, un visor térmico y de rayos X, un cinturón proyector de campos de fuerza de Brainiac 5, guanteletes con cañón de energía y un anillo de vuelo de la Legión de Superhéroes; le asiste un robot, Skeets, que le proporciona datos y comunicaciones
ALIADOS Batman, Batwing, Rip Hunter, Blue Beetle (Jaime Reyes), Godiva
ENEMIGOS Peraxxus, OMAC, Hermano Ojo, los Quemadores
AFILIACIONES Liga de la Justicia Internacional, ARGUS

TALENTO PARA EL LIDERAZGO
Como líder de la JLI, Booster tuvo que lidiar con injerencias políticas y luchas internas; pero, con alguna ayuda de Batman, demostró su valía y forjó un equipo eficaz.

HISTORIAS CLÁSICAS

***Booster Gold* (Vol. 1) #8-9 (sep.-oct. 1986)** Michael Carter se luce como superhéroe al salvar al presidente Reagan... que sin querer le da su nombre heroico.

***The OMAC Project* #1-6 (jun.-nov. 2005)** Booster Gold parte en busca de su amigo perdido, Ted Kord, y queda desolado cuando averigua que ha sido asesinado.

***Convergence: Booster Gold* #1 (jun. 2015)** En esta aventura de distorsión temporal, Booster conoce a Rip Hunter, ¡hijo de la encarnación pre-Flashpoint del propio Booster!

DE LUTO
Booster Gold se tomó en serio su papel como líder de la Liga de la Justicia Internacional, y quedó consternado cuando su equipo quedó diezmado por una bomba.

Después de arruinar su vida en el futuro, el desgraciado deportista Michael Carter decidió iniciar una nueva carrera en el siglo XXI como el héroe Booster Gold. Aunque no pierde ocasión de salir en la foto o de hacer lucrativos tratos publicitarios, el ostentoso y encantador Booster es un verdadero héroe, como demostró cuando lideraba la Liga de la Justicia Internacional.

Michael Carter nació en Canadá en el siglo XXV, y creció soñando con la fama y la fortuna. Tras ganar una beca de fútbol americano, el ostentoso y apuesto Carter se convirtió en una estrella del deporte, pero lo perdió todo al aceptar dinero por amañar partidos. Tras ser detenido y cumplir condena, solo pudo encontrar trabajo como guarda de seguridad en el Museo Espacial de Metrópolis.

Inspirado por las exposiciones del museo sobre los superhéroes del siglo XXI, Carter decidió retroceder en el tiempo y convertirse en un campeón de la justicia... y, de paso, acumular dinero, fama y ligues. Se hizo con un traje, diversos artilugios tecnológicos y un robot de seguridad del museo, Skeets, y usó una máquina del tiempo que había pertenecido al crononauta Rip Hunter para viajar al siglo XXI.

Carter empleó sus futuristas artefactos y su talento para el espectáculo para hacerse una reputación como el héroe Booster Gold. Sin embargo, otros héroes se burlaban de él debido a que obtenía dinero de la publicidad. ¡Incluso aparecía en anuncios de cerveza! Aun así, fue elegido por Naciones Unidas para liderar su supergrupo: la Liga de la Justicia Internacional. Booster lo tuvo difícil para gestionar la formación multinacional del grupo, y el equipo finalmente se hundió cuando fue traicionado por su nuevo miembro OMAC.

Luego Booster Gold fue contactado por una versión antigua (pre-Flashpoint) de sí mismo, que le advirtió de que el guardián temporal Rip Hunter andaba tras él. Antes de saber qué estaba pasando, Booster se vio arrastrado a nuevas aventuras a través del espacio y el tiempo. **SW**

EL ROSTRO DEL MILLÓN DE ANUNCIOS
Booster combinaba el valor con el talento para la autopromoción, y promocionaba con orgullo a las empresas que le pagaban lo suficiente.

EN EL ARCHIVO

En su carrera pre-Flashpoint, Booster fue un miembro clave de muchos supergrupos y estuvo en la vanguardia durante varios eventos cósmicos que remodelaron el universo.

Booster destacó realmente al unirse a la Liga de la Justicia Internacional. Allí conoció a Blue Beetle (Ted Kord) y ambos se hicieron grandes amigos. Quedó desolado cuando Kord fue asesinado, y en «El Proyecto OMAC» localizó al asesino: Maxwell Lord. Más tarde se unió a Rip Hunter como uno de los Amos del Tiempo. Como crononauta, puede pasar al universo post-Flashpoint.

MOMENTO FAMILIAR
Cuando Michael se unió al enigmático Rip Hunter en los Amos del Tiempo, no tenía ni idea de que estaba trabajando junto a su futuro hijo.

BOLT

DEBUT *Blue Devil* #6 (nov. 1984)
VERSIÓN ACTUAL *Batgirl* (Vol. 4) #34 (oct. 2014) **NOMBRE REAL** Larry Bolatinsky
ESTATURA 1,93 m **PESO** 100 kg
OJOS Azules **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Teleportación; experto en efectos especiales
ALIADOS Deadshot, Merlyn, Chiller, Deadline
ENEMIGOS Diablo Azul, Batgirl, Capitán Átomo
AFILIACIONES Élite de Asesinos, Escuadrón Suicida

Bolt es un antiguo experto en efectos especiales que se pasó al mundo del asesinato por encargo. Enfrentado a enemigos tan diversos como Diablo Azul, Capitán Átomo y Starman, Bolt exigía altas tarifas pese a sus muchos fallos en el cumplimiento de sus contratos. Se unió a un grupo llamado Élite de Asesinos que incluía a Deadshot y Merlyn. Luego sirvió en el Escuadrón Suicida.

Tras años de trabajos por encargo, Bolt fue asesinado por su hijo, Dreadbolt, que lo teleportó tras un muro de ladrillo. Dreadbolt continuó el legado de su padre como miembro de los Titanes del Terror. Bolt regresó un breve tiempo como miembro de los no muertos Black Lantern Corps. Después de Flashpoint, Bolt revivió y aceptó un encargo de la villana Knightfall que le llevó a enfrentarse con Batgirl. **SW**

BOODIKKA

DEBUT *Green Lantern* (Vol. 3) #20 (ene. 1992)
VERSIÓN ACTUAL *Green Lantern Corps* (Vol. 3) #8 (jun. 2012)
ESTATURA 1,72 m **PESO** 57 kg
OJOS Blancos **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Capaz de superar el miedo; experta en el combate cuerpo a cuerpo; su armamento incluye un anillo Green Lantern
ALIADOS Chaselon, Kilowog
ENEMIGOS Zafiro Estelar, Flicker, Superman Ciborg, Juicio Final

Hábil luchadora sin escrúpulos, Boodikka procedía del planeta Bellatrix. Después de trabajar con el grupo de mercenarias Bombarderas de Bellatrix, se unió al Green Lantern Corps. Dada su actitud agresiva y su reticencia ante la autoridad, al principio le resultó difícil encajar en el Cuerpo, pero demostró su valía en combate.

Cuando Hal Jordan fue corrompido por Parallax, Boodikka luchó contra él, y Jordan le cortó una mano. Tras una breve etapa como miembro de la Hermandad de la Llama Fría, fue promocionada a los Alpha Lanterns, una fuerza policial dentro del Green Lantern Corps. Tras mantener bravas peleas contra villanos como Juicio Final y Superman Ciborg, murió a manos del Alpha Lantern Varix. **SW**

BORDEAUX, SASHA

DEBUT *Detective Comics* (Vol. 1) #751 (dic. 2000)
BASE El Castillo, Alpes suizos
ESTATURA 1,70 m **PESO** 61 kg
OJOS Uno rojo, otro azul **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Escolta experta; muy versada en artes marciales; fuerza y velocidad aumentadas
ALIADOS Batman, Mr. Terrific, Jessica Midnight
ENEMIGOS Maxwell Lord, David Cain

Sasha Bordeaux pasó de trabajar como escolta a liderar la organización de espionaje más poderosa del mundo. Entró en la vida de Bruce Wayne cuando un preocupado Lucius Fox la contrató como guardaespaldas. Aunque Bruce mantenía las distancias, ella descubrió en su maletín un compartimento oculto donde guardaba su armamento. Sasha no tardó en entrar en la vida del Caballero Oscuro, usando una máscara para protegerse en las misiones.

Cuando Wayne fue incriminado por asesinato, Sasha fue condenada como cómplice. Él fue absuelto y Sasha fue reclutada por la agencia de espías Jaque Mate, y pronto se erigió como su Reina Negra. Su cuerpo fue mejorado por tecnología OMAC, que la convirtió en un ciborg. **SW**

BOUNCING BOY

DEBUT *Action Comics* (Vol. 1) #276 (mayo 1961)
VERSIÓN ACTUAL *Legion of Super-Heroes* (Vol. 7) #5 (mar. 2012)
NOMBRE REAL Chuck Taine
BASE Academia de la Legión
ESTATURA 1,72 m **PESO** 103 kg
OJOS Azules **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Se infla como una bola rebotadora; tiene un anillo de vuelo de la Legión
ALIADOS Legión de Superhéroes
ENEMIGOS Dominadores, Hunter, Computo
AFILIACIONES Legión de Héroes Sustitutos

Nacido en la Tierra en el siglo XXXI, Chuck Taine era el recadero de un famoso científico. Encargado de entregar un fluido superplástico al Consejo de la Ciencia, durante un alto en su trabajo confundió el fluido con su refresco y bebió el compuesto experimental. El cuerpo de Chuck se expandió en forma de bola, y descubrió que era capaz de rebotar sin sufrir daños.

Feliz de tener un superpoder, solicitó la entrada en la Legión de Superhéroes como Bouncing Boy, pero fue rechazado en dos ocasiones. Al fin logró un puesto en el grupo, donde se enamoró de su compañera Duo Damsel, que le correspondió. Se casaron y ambos dejaron el grupo para dedicarse a supervisar la Academia de la Legión. **SW**

BRADLEY, SLAM

DEBUT *Detective Comics* (Vol. 1) #1 (mar. 1937)
NOMBRE REAL Samuel Emerson Bradley
BASE Gotham City
ESTATURA 1,85 m **PESO** 93 kg
OJOS Grises **CABELLO** Castaño oscuro (gris en las sienes)
PODERES/HABILIDADES Consumado camorrista y luchador cuerpo a cuerpo; tirador experto; avezado detective con décadas de experiencia; posee un talento especial para el disfraz y el mimetismo para el trabajo encubierto
ALIADOS Catwoman, Sam Bradley Jr., Holly Robinson, Superman
ENEMIGOS Máscara Negra
AFILIACIONES Departamento de Policía de Gotham City (en el pasado)

Slam Bradley procede de Cleveland (Ohio), pero ha pasado casi toda su vida en dos de las ciudades más famosas de EE UU: Gotham City y Metrópolis. Su apodo se lo ganó en las calles de Cleveland; creció en una barriada bastante violenta, y tenía solo 12 años cuando retó a un abusón de 17, al que abatió de un solo puñetazo.

Ya de adulto, Slam pasó un tiempo en el ejército y en la policía antes de establecerse como detective privado, como su propio jefe. Trabajó en Metrópolis, Keystone y Nueva York, y luego decidió pasar al East End de Gotham, donde hizo amistad con Catwoman. No tardó en comprender que se había enamorado de ella, que tenía demasiados problemas para pensar siquiera en corresponder a sus sentimientos. Pero ambos siguieron siendo aliados, aun después de que Catwoman tuviera un hijo con el hijo de Slam, Sam Bradley Jr. **SW**

ATRAPAR AL GATO
Slam se convirtió en un sólido aliado de Catwoman después de que el alcalde de Gotham le contratase para localizarla. Y aún más, llegó a enamorarse de Selina.

BRANDE, R. J.

DEBUT *Adventure Comics* (Vol. 1) #350 (nov. 1966)
VERSIÓN ACTUAL *Legion: Secret Origin* #1 (dic. 2011)
NOMBRE REAL Ren Daggle
BASE Móvil, siglo XXXI
OJOS Azules **CABELLO** Blanco
PODERES/HABILIDADES Astuto empresario
ALIADOS Legión de Superhéroes
ENEMIGOS Leland McCauley IV
AFILIACIONES Consejo de Planetas Unidos

Flamante creador de soles, constructor del Portal Estelar y político, René Jacques Brande financió la creación de la Legión de Superhéroes, dirigiendo discretamente un club para ayudar a jóvenes aspirantes a bienhechores a convertirse en elementos clave para la defensa de los Planetas Unidos. Nadie sabía que el hombre más rico del universo era una ficción, una máscara tras la cual Daggle se ocultó durante décadas. Años atrás, la fiebre yorggiana había bloqueado al metamorfo durlaniano en una forma humana, y Daggle se vio obligado a exiliarse a años luz de su familia.

«R. J. Brande» prosperó lejos de su mundo natal. Cuando unos adolescentes superpoderosos le salvaron la vida, la fundación de un grupo de héroes constituyó un medio idóneo para disipar los recelos de otras razas hacia los durlanianos. **WW**

BRAIN [CEREBRO]

DEBUT *Doom Patrol* (Vol. 1) #86 (mar. 1964)
VERSIÓN ACTUAL *Teen Titans* (Vol. 5) #20 (jul. 2016)
BASE París (Francia); Telistocc (Rusia)
PODERES/HABILIDADES Intelecto genial
ALIADOS Monsieur Mallah **ENEMIGOS** Patrulla Condenada, Jóvenes Titanes, Flash
AFILIACIONES Hermandad del Mal, Sociedad Secreta de Supervillanos

Poco se sabe sobre el anónimo científico francés conocido como Cerebro. El genio criminal afirmaba haber trabajado con Niles Caulder antes de que el disidente investigador formara la Patrulla Condenada. Cerebro creía que Caulder, celoso de su trabajo, estaba detrás del accidente que casi le costó la vida.

La obra más importante de Cerebro fue el tratamiento radical que elevó la inteligencia de un gorila a un nivel por encima del de un genio humano. El agradecido primate le devolvió el favor trasplantando el cerebro del científico, agonizante, a una unidad cibernética. Entre Cerebro y el simio –apodado Monsieur Mallah– se estableció una estrecha relación intelectual; este le ayudó a organizar su venganza contra Caulder y el mundo, y juntos reclutaron a villanos para su Hermandad del Mal. **WW**

BRAINWAVE

DEBUT *All Star Comics* (Vol. 1) #15 (feb.–mar. 1943) **VERSIÓN ACTUAL** *Earth 2: World's End* (Vol. 1) #8 (ene. 2015) (como Brainwave)
NOMBRE REAL Henri Roy Jr., Henry King Jr.
BASE Base Arkham (Tierra-2)
ESTATURA 2,03 m **PESO** 175 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Pelirrojo
PODERES/HABILIDADES Telepatía
ALIADOS Jonni Thunder, Obsidian
ENEMIGOS Batman **AFILIACIONES** John Constantine, Ejército Mundial

Cuando Apokolips invadió Tierra-2, el planeta se convirtió en un campamento militar a la espera del regreso de Darkseid, con toda la actividad metahumana controlada. Después de que Henri Roy Jr. entregara a su padre, traficante de armas, al Ejército Mundial, el chico fue enviado a Base Arkham, en Gotham, para ser tratado de migrañas. Cuando su psicosis y sus capacidades psiónicas se manifestaron, fue ocultado junto con otros jóvenes peligrosos con superpoderes. Fueron liberados por John Constantine, que buscaba su propia Tierra. Cuando Tierra-2 fue sacudida por el segundo asalto de Apokolips, la humanidad se preparó para huir, y Brainwave empezó a controlar las mentes de los supervivientes. Su intento de dominar a los últimos refugiados de la humanidad se vio frustrado por un envejecido Batman, Thomas Wayne. **WW**

BRIMSTONE [AZUFRE]

DEBUT *Legends* (Vol. 1) #1 (nov. 1986)
BASE Apokolips
ESTATURA 15,4 m **PESO** 27 000 kg
OJOS Amarillos **CABELLO** No tiene
PODERES/HABILIDADES Pirogénesis; incineración; creación de constructos de energía llameante
ALIADOS Glorioso Godfrey, Darkseid
ENEMIGOS Escuadrón Suicida, Firestorm, Cosmic Boy, Jóvenes Titanes
AFILIACIONES Dioses de Apokolips

La tecnosemilla que sería Azufre fue creada en los laboratorios de Apokolips durante la campaña de Darkseid para destruir la idea misma de heroísmo en la humanidad. Lanzada en un reactor nuclear sobre la Tierra, se convirtió en una incineradora andante que acosaba a los superhéroes y aterrorizaba a toda la población.

El colosal monstruo era en realidad una IA semisintiente. Compuesta de plasma de hidrógeno supercalentado en torno a un núcleo de programación, su aspecto se mantenía mediante un delicado equilibrio de campos magnéticos. Aunque peligroso, el constructo era vulnerable a la alteración de su escudo magnético. Llevaba una espada flamígera y declaró ser un «ángel vengador» enviado para destruir a «los falsos dioses y las imágenes talladas». **WW**

BRAINIAC 5

DEBUT *Action Comics* (Vol. 1) #276 **(mayo 1961)**
VERSIÓN ACTUAL *Legion of Super-Heroes* (Vol. 7) #1 **(nov. 2011)**
NOMBRE REAL Querl Dox
BASE C. G. de la Legión de Superhéroes, Metrópolis del siglo XXXI
ESTATURA 1,77 m **PESO** 73 kg **OJOS** Verdes **CABELLO** Rubio
PODERES/HABILIDADES Superinteligencia; memoria perfecta; hábil estratega; formación avanzada en combate sin armas; experto en armas; cinturón de campo de fuerza; anillo de vuelo de la Legión
ALIADOS Nura Nal, Imra Ardeen, Superman
ENEMIGOS Legión de Supervillanos, Cinco Fatales, Círculo Oscuro
AFILIACIONES Legión de Superhéroes, Instituto del Tiempo

Querl Dox es una mente de nivel 12, el vástago más inteligente de una raza de seres superintelectuales que solo registran pensadores hasta el nivel 8. Descendiente directo de Vril Dox, el infame Coleccionista de Mundos, la brillantez de Querl contó como superpoder único cuando solicitó entrar en la Legión de Superhéroes. Su título honorífico heredado como quinto Brainiac se convirtió en su nombre clave.

Formal y humilde al principio, la confianza innata de «Brainy», que resulta impaciente y arrogante, no tardó en aflorar, y su mente hiperrápida hace que sus socios parezcan lentos. Su tremenda concentración, su intransigencia y su sarcástica irritabilidad bordean a menudo la inestabilidad mental, y en algunas ocasiones se ha hundido en una auténtica psicosis. Sin embargo, gracias a la medicina psiquiátrica del siglo XXXI y a su propia voluntad indomable, Brainy siempre logra recuperar la cordura.

Aunque es un combatiente experimentado, Brainiac 5 lucha mejor desde su laboratorio. Científico, investigador, consejero y estratega, con frecuencia ha salvado la situación, y el universo entero. Como inventor del anillo de vuelo multifuncional de la Legión, es el soporte intelectual del grupo, pero no puede entender por qué no ha sido elegido como su líder permanente. **WW**

EN EL ARCHIVO

Brainiac 5 tiene una gran confianza en su fuerza mental, pero suele demostrar un pésimo criterio. En un relato de la Edad de Plata, creó una IA llamada Computo que mató a su compañera Chica Triplicada y estuvo a punto de conquistar la Tierra antes de que él hallara un modo de detenerla. Esta insensatez aún era evidente en un relato reciente sobre sus primeros años, en el que abría una brecha en una cámara que escondía los primeros inventos de Brainiac. Estos enloquecieron y habrían asolado el planeta Colu de no ser por sus recientes aliados de la Legión.

EQUIPO DE LIMPIEZA
Algunas ideas de Brainy podrían haber causado la misma carnicería que cualquier gran amenaza, si no fuera por el diligente trabajo llevado a cabo por sus aliados legionarios.

BRAINIAC

DATOS

DEBUT *Action Comics* (Vol. 1) #242 **(jul. 1958)**
VERSIÓN ACTUAL *Action Comics* (Vol. 2) #4 **(feb. 2012)**
NOMBRE REAL Vril Dox
BASE Móvil
ESTATURA Variable **PESO** Variable
OJOS Rojos **CABELLO** No tiene
PODERES/HABILIDADES Inteligencia de nivel 12; controla múltiples cuerpos; acumula tecnologías de numerosos mundos destruidos
ALIADOS Lex Luthor, Lady Styx
ENEMIGOS Superman, Multitud
AFILIACIONES Los Veinte

El intelecto extremadamente avanzado que se llamó a sí mismo Coleccionista de Mundos inició su campaña de apropiación cósmica por razones benévolas. O eso es lo que decía. En realidad, desplegó autómatas y máquinas miniaturizadas para infiltrarse en las civilizaciones y eliminarlas, al tiempo que «coleccionaba» sus centros de población más avanzados. Inteligencia de nivel 12, Vril Dox es un maestro en todas las ciencias físicas y tiene un profundo y retorcido conocimiento de la mente.

MENSAJE EN UNA BOTELLA
Cuando Brainiac intentó «coleccionar» Metrópolis, Superman, hijo de Jor-El, llegó para salvar a los habitantes de la ciudad embotellada.

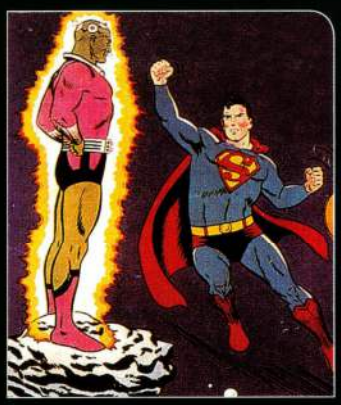
La manía coleccionista de Brainiac empezó en el planeta supercientífico Yod-Colu, donde el investigador Vril Dox halló un medio para observar la misteriosa e inestable Quinta Dimensión. Científico dotado, entonces ya era aclamado como diseñador del sistema supervisor IA Computo y como inventor de los generadores de campos de fuerza y la tecnología de reducción de materia. Pero, tras abordar la esfera del caos incomprensible, Dox entendió que una consecuencia de los empeños de la Quinta Dimensión era liberar la mortífera Multitud –un arma también conocida como «multilanza de un millón de puntas»– en el universo tridimensional. Esta horda destructora estaba en camino, exterminando planetas habitados a medida que avanzaba a través del espacio. Brainiac tenía la esperanza de preservar algún resto de las civilizaciones desaparecidas antes de que se perdieran para siempre.

Los preparativos de Dox incluyeron la experimentación con su hijo. Por esta atrocidad fue exiliado, pero su acceso a Computo le permitió replicarse a sí mismo, y ejecutar su programa de salvación sin trabas. Krypton estaba en la ruta de Multitud pero, tras «coleccionar» la ciudad kryptoniana de Kandor, Brainiac descubrió que el brillante científico Jor-El había desviado de algún modo a la horda. Antes de poder averiguar cómo, Krypton fue destruido por sus propias presiones internas. Derrotado inicialmente por Superman –hijo de Jor-El que habitaba en la Tierra–, Brainiac se retiró, a la espera de que su plan de emergencia diera fruto. Habiendo seleccionado 20 terrestres con capacidad psiónica, esperó a que alcanzaran un nivel de poder suficiente antes de regresar a la Tierra, donde sería de nuevo derrotado por Superman. **WW**

EN EL ARCHIVO

Cuando Superman se encontró con Brainiac, este parecía ser un ente orgánico que quería repoblar con terrestres su planeta muerto; pero luego se presentó como un constructo que espiaba para unos villanos mecánicos, los Ordenadores Tiranos de Colu.

En la década de 1980, Brainiac fue reinventado como un depredador mecanoide decidido a subyugar a toda vida orgánica. Estas y muchas otras versiones reaparecieron en *Convergencia,* cuando un Brainiac de más allá del multiverso empezó a asimilar sus yoes paralelos al tiempo que «coleccionaba» ciudades de los 52 universos alternativos y de sus líneas temporales afines o divergentes. Estas ciudades robadas eran luego enfrentadas entre sí, con Telos, maestro de ceremonias de Over-Brainiac, organizando los combates.



ENCUENTRO ALIENÍGENA
Superman ignoró durante años que su archienemigo, blindado por un campo de fuerza, era también un hombre de acero (y de engranajes y productos químicos).

HISTORIAS CLÁSICAS

***Action Comics* (Vol. 1) #242 (jul. 1958)** Superman combate a un alien ladrón de ciudades que es derrotado cuando su propio mono de laboratorio apaga su campo de fuerza. No hay indicios de que Brainiac sea un enemigo artificial.

***Superman* (Vol. 1) #141 (nov. 1960)** Superman viaja en el tiempo a Krypton y ayuda a su padre a construir una enorme arca espacial. Pero la fábrica está en Kandor y es embotellada con la ciudad por Brainiac.

***Superboy and the Legion of Super-Heroes* (Vol. 1) #223-224 (ene.-feb. 1977)** Brainiac reaparece en el siglo xxx como Pulsar Stargrave, suplantando al padre de Brainiac 5, e intenta manipular a la Legión de Superhéroes para conquistar el universo.

DEBILIDAD RELATIVA
Un Brainiac amenaza a cada mundo del multiverso, pero todos ellos son apenas un bocado para el consumidor y conquistador de todo, Over-Brainiac.

MANÍA COLECCIONISTA
Brainiac reconstruyó, adaptó y produjo en serie su cuerpo para asegurarse de que ninguna región del cosmos quedara fuera de sus garras.

BRONZE TIGER [TIGRE DE BRONCE]

DEBUT *Richard Dragon: Kung-Fu Fighter* (Vol. 1) #1 (abr.–mayo 1975) (como Turner); *Richard Dragon: Kung-Fu Fighter* (Vol. 1) #18 (nov.–dic. 1977) (como Tigre)
VERSIÓN ACTUAL *Red Hood and the Outlaws* #20 (jul. 2013)
NOMBRE REAL Benjamin Turner
BASE 'Eth Alth'eban
ESTATURA 1,80 m **PESO** 88 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Es calvo
PODERES/HABILIDADES Artista marcial; puede adoptar el aspecto de un tigre

EL OJO DEL TIGRE
Tigre de Bronce es un enemigo salvaje que suele usar armas similares a garras, pero es aún más mortífero cuando se convierte en un tigre humanoide.

Poco se sabe sobre Tigre de Bronce, uno de los mejores artistas marciales del mundo. Es conocido en el entorno de los mercenarios desde hace años y es un viejo amigo de copas de Slade Wilson, alias Deathstroke el Exterminador. Trabajó con la infame Liga de Asesinos de Rā's al Ghūl y obtuvo gran poder e influencia dentro del grupo, hasta el punto de que, cuando Capucha Roja fue reclutado para la Liga, fue Tigre de Bronce quien le dio personalmente la bienvenida a su legendaria ciudad 'Eth Alth'eban.

Tuvo una larga relación con su compañera asesina Lady Shiva, y se le conocen vínculos con Richard Dragon. Aparte de ser un luchador diestro en el manejo de varias armas, Tigre de Bronce tiene siempre una ventaja gracias a un talismán que le da el aspecto de un tigre; pero esto tiene un coste: se supone que «consume» un pequeño fragmento de su alma cada vez que lo usa. **MM**

BROTHERHOOD OF EVIL [HERMANDAD DEL MAL]

DEBUT *Doom Patrol* (Vol. 1) #86 (mar. 1964); *New Titans Annual* #6 (1990) (Sociedad del Pecado)
VERSIÓN ACTUAL *Blue Beetle* (Vol. 9) #1 (nov. 2011)
MIEMBROS/PODERES **Fobia**: proyección de ilusiones que activan el mayor miedo del oponente; **Plasmus**: toque ardiente protoplásmico; **Teleportador**: teleportación; **Espalda Plateada**: mejoras cibernéticas, experto en armas de fuego
ENEMIGOS Blue Beetle, La Dama

ENCUENTRO CON EL BICHO
Los tres miembros originales de la Hermandad del Mal decidieron que, si no podían mantener el Escarabajo alien lejos de Blue Beetle, tendrían que llevárselo.
1 Fobia
2 Teleportador
3 Plasmus

La Hermandad del Mal fue formada hace años por el Cerebro y su compañero simio, Monsieur Mallah. Ha sido reformada, con distintos miembros, en varias ocasiones, y a veces se ha llamado Sociedad del Pecado. Más recientemente, el grupo ha recibido de desconocidos el encargo de capturar el Escarabajo extraterrestre que, en posesión de Jaime Reyes, lo transformó en el superhéroe Blue Beetle.

Tres antiguos miembros –Fobia, Plasmus y Teleportador– se unieron más tarde al gorila cibernético armado Espalda Plateada, quien los amenazó con terribles consecuencias si el Escarabajo no era localizado… y pronto. En su búsqueda compitieron con los agentes de La Dama y con soldados del Alcance, todos ellos con sus propios planes sobre el Escarabajo. Aún está por ver si se aliarán con La Dama o seguirán luchando contra ella y contra otros que buscan el Escarabajo. **AI**

BROTHER BLOOD [HERMANO SANGRE]

DEBUT *The New Teen Titans* (Vol. 1) #21 (jul. 1982)
VERSIÓN ACTUAL *The Ravagers* #2 (ago. 2012)
BASE Hollywood (California)
ESTATURA 1,88 m **PESO** 87 kg
OJOS Rojos **CABELLO** No tiene
PODERES/HABILIDADES Capaz de sanar heridas; esclaviza a otros por contacto con su sangre; líder carismático con seguidores fanáticos
ENEMIGOS Ravagers, Animal Man, Animal Girl

BAÑO DE SANGRE
Hermano Sangre acoge a sus sangrientos seguidores en un baño de sangre. El villano no se detendrá ante nada para aumentar su poder y controlar el Rojo.

El misterioso líder espiritual Hermano Sangre comparte una conexión con el Rojo, la red intangible que conecta a todos los animales y suministra energía a héroes como Animal Man. Asomó por primera vez su demoniaca cabeza en un sueño de Beast Boy, por aquel entonces Ravager y ahora Joven Titán. A través de su conexión con el Rojo, Beast Boy supo que Hermano Sangre tenía intención de matar a los Ravagers, una premonición que casi se cumplió cuando invadió la iglesia hogar de Sangre y fue capturado por el villano. Hermano Sangre esperaba usar la sangre de Beast Boy para crear un portal hacia el Rojo que le había sido mostrado en un sueño. Sin embargo, fue derrotado por los Ravagers y su templo fue destruido.

Luego Sangre puso su mirada sobre Buddy Baker –Animal Man–, y pronto fue capaz de viajar al Rojo bebiendo la sangre de este. Allí intentó ocupar la dimensión por la fuerza, pero fue detenido por Animal Man y su hija, Animal Girl. **MM**

BULLETEER

DEBUT *Seven Soldiers: Bulleteer* #1 (ene. 2006)
NOMBRE REAL Alix Harrower
ESTATURA 1,83 m **PESO** 70 kg
OJOS Blancos **CABELLO** Pelirrojo
PODERES/HABILIDADES Su piel, fundida con intelipiel, le hace casi invulnerable e inmune al dolor; fuerza superhumana
ALIADOS Firestorm, Firehawk, Súper-Jefe
ENEMIGOS Hombre Nébula, Sally Sonic
AFILIACIONES Siete Soldados de la Victoria, Liga de la Justicia de América

El científico Lance Harrower, esposo de Alix, estaba trabajando en una «intelipiel»: trataba de convertir tejidos blandos en un material metálico más duro que el acero. Empeñado en conservar no solo su juventud, sino también la de su esposa, de 27 años, Lance probó la intelipiel consigo mismo y murió asfixiado. Con su último aliento tocó a Alix, transfiriéndole su intelipiel. Ella sobrevivió al proceso de fusión, y luego descubrió que Lance había estado obsesionado con una superheroína de Internet, Sally Sonic. En su desesperación, Alix se lanzó a la noche, se topó con un edificio en llamas y salvó a sus residentes. Comprendiendo su vocación, se convirtió en la heroína Bulleteer, inspirada por Hombre Bala, el héroe de la II Guerra Mundial. Después sirvió con honores en los Siete Soldados de la Victoria y en la JLA. **MM**

BULLETMAN

DEBUT *Nickel Comics* (Vol. 1) #1 (mayo 1940)
NOMBRE REAL James Barr
BASE Fawcett City
ESTATURA 1,93 m **PESO** 80 kg
OJOS Azules **CABELLO** Blanco
PODERES/HABILIDADES Capaz de volar y rechazar balas gracias a su Casco Regulador de Gravedad; fuerza e inteligencia superhumanas
ALIADOS Bulletgirl, Starman, Shazam
ENEMIGOS Llorón
AFILIACIONES Escuadrón Estrella

Inspiración de la posterior superheroína Bulleteer, Bulletman fue un superhéroe activo durante la II Guerra Mundial. Hijo de un policía muerto en servicio, Jim Barr decidió luchar contra el crimen usando su talento científico para aumentar su fuerza y desarrollar un Casco Regulador de Gravedad que le permitiría volar. Adoptó el nombre de Bulletman por el aspecto que le daba el Casco Regulador, y pronto se unió a Susan Kent, Bulletgirl. Ambos combatieron con bravura durante la guerra, y luego se retiraron a vivir en Fawcett City. Más tarde, siendo ya un anciano que había vivido del *merchandising* de Bulletman, Jim fue falsamente acusado de haber cometido traición en 1942, pero el Capitán Marvel y Starman se unieron para probar su inocencia. **MM**

BUMBLEBEE [ABEJORRO]

DEBUT *Teen Titans* (Vol. 1) #45 **(dic. 1976)** (como Karen); *Teen Titans* (Vol. 1) #48 **(jun. 1977)** (como Abejorro)
VERSIÓN ACTUAL *Titans Hunt* #1 **(dic. 2015)**
NOMBRE REAL Karen Beecher-Duncan
BASE Metrópolis
ESTATURA 1,70 m **PESO** 59 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Negro
ALIADOS Malcolm Duncan, Jung-Mo
ENEMIGOS Mr. Twister, Neil Richards
AFILIACIONES Jóvenes Titanes

MAD MOD
Aunque Karen no lo sabía entonces, el diseñador de moda Neil Richards, alias Mad Mod, tenía un pasado en los Jóvenes Titanes.

El pasado de Karen Beecher-Duncan y su papel como la superheroína Abejorro está envuelto en el misterio y el olvido. Casada con Malcolm Duncan, un premiado compositor conocido por sus bandas sonoras, Karen parece haber olvidado por completo sus aventuras y batallas superheroicas como parte de los Jóvenes Titanes.

Karen cree que conoció a su marido cuando él escribía la música de la película *Crash Site*. Como investigadora de accidentes aéreos, ella era asesora técnica del film. Ambos conectaron y Mal la apodó cariñosamente «Abejorro». Después de casarse, ella se quedó embarazada, y por entonces experimentó el primer *flash* de una posible vida previa al detectar a una sombría figura acechando a Mal durante la recepción del premio Estrella Dorada a la Mejor Banda Sonora. Karen empezaba a investigar a los presentes en una foto tomada en la entrega del premio, cuando supo que Mal se había desplomado mientras trabajaba y había desaparecido tras ser evacuado en ambulancia. En la sala de espera del hospital, Karen recibió la visita de un hombre llamado Neil Richards, que le dijo que Mal había sido miembro de los Jóvenes Titanes originales. **MM**

EN EL ARCHIVO

Antes de Flashpoint, Karen Beecher-Duncan era la superheroína Abejorro. Envuelta en una relación con el Joven Titán Mal Duncan, más conocido como Heraldo (y mucho más tarde como Vox), Karen decidió hacerse ella misma luchadora contra el crimen, y diseñó el traje volador y las armas de Abejorro. Fue bien recibida en el primer grupo de Jóvenes Titanes y, tras la disolución de esa versión, trabajó para STAR Labs antes de entrar en la Patrulla Condenada.

ABEJITA
Durante Crisis Infinita, la fisiología de Abejorro fue alterada y quedó reducida a un tamaño de unos 15 cm.

BUNKER

DEBUT *Teen Titans* (Vol. 4) #1 (nov. 2011)
NOMBRE REAL Miguel José Barragán
ESTATURA 1,72 m **PESO** 60 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Puede crear bloques de energía psiónica; actitud contagiosamente positiva
ALIADOS Beast Boy, Red Robin, Skitter, Solsticio, Wonder Girl **ENEMIGOS** Cosecha, Grymm
AFILIACIONES Jóvenes Titanes

Criado en la ciudad mexicana de El Chilar, Miguel José Barragán se fue a EE UU. Parte del viaje lo hizo en un vagón de carga, donde descubrió el capullo gigante de la futura Joven Titán Skitter; entonces fue atacado por un vagabundo que resultó ser Red Robin (Tim Drake) disfrazado, que lo confundió con un villano a las órdenes de la maligna organización NOWHERE.

Al reconocerle, Miguel abrazó a Red Robin repentinamente, y le dijo que él había sido su inspiración para dejar México y convertirse en el superhéroe Bunker. Ambos se hicieron aliados y fueron de los miembros fundadores de Jóvenes Titanes, el grupo de jóvenes superhéroes de Red Robin. Miguel, abiertamente gay, ha seguido con los Titanes, aportando positividad al grupo en los momentos difíciles. **MM**

BULLOCK, HARVEY

DEBUT *Batman* (Vol. 1) #361 **(jul. 1983)**
VERSIÓN ACTUAL *Detective Comics* (Vol. 2) #1 **(nov. 2011)**
NOMBRE REAL Harvey Bullock
BASE Gotham City
ESTATURA 1,77 m **PESO** 112 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Excelente detective; hábil camorrista con años de experiencia en las calles; altamente especializado en procedimientos policiales; sumamente leal a sus amigos
ALIADOS James Gordon, Batman, familia Batman, Renée Montoya
ENEMIGOS Anarkía, Hija del Joker, Dr. Muerte
AFILIACIONES GCPD, Brigada Especial de Batman

A veces, los mejores policías de Gotham City son difíciles de identificar. Aunque su actitud grosera y su aspecto desastrado puedan sugerir otra cosa, Harvey Bullock es en realidad uno de los pocos buenos policías que quedan en una ciudad inundada de corrupción, y un firme seguidor de James Gordon y sus elevados ideales.

Si bien en el pasado pudo ser tentado por un departamento de policía inmoral, Bullock se sintió inspirado con la llegada a Gotham del teniente James Gordon, y rompió una lanza en su favor cuando Gordon fue a por el jefe mafioso Roman Sionis. También trabajó con él en el caso del Dr. Muerte, durante el evento Año Cero de la ciudad. Poco a poco, ambos se hicieron aliados, mientras Gordon ascendía en el cuerpo hasta convertirse en comisario de Gotham.

Tras años de servicio, James Gordon fue encarcelado un breve tiempo por un asesinato cometido de forma involuntaria. Bullock se mantuvo leal a él y, cuando Gordon fue liberado y se implicó de nuevo con el GCPD como el nuevo Batman oficial de la ciudad, Harvey siguió a su lado como miembro de la Brigada Especial de Batman. **MM**

EN EL ARCHIVO

En sus primeras apariciones, Harvey Bullock era un vago patoso, que parecía estorbar más que ayudar y además chocó con el comisario Gordon. Con el tiempo, Harvey cambió de dirección e hizo amistad con Jason Todd, el segundo Robin. Más tarde comenzó a trabajar en Jaque Mate, la agencia de espionaje del gobierno. En la década de 1990 se convirtió en el eterno compañero de la oficial Renée Montoya; pero en la década de 2000, durante la trama de «Agente herido», el heterodoxo policía cruzó finalmente la línea y dimitió del GCPD.

LLEGA BULLOCK
Cuando apareció, el teniente Bullock no era un fan ni de Batman ni del comisario Gordon; se refería a este como «nenaza» y a Batman como «calzones de fantasía».

C.O.M.P.U.T.O.

DEBUT *Adventure Comics* (Vol. 1) #340 (ene. 1966)
VERSIÓN ACTUAL *Action Comics* (Vol. 2) #4 (feb. 2012)
NOMBRE REAL Operador Transceptor de Multiprocesamiento de Superposición Cibercerebral
BASE Robótica
PODERES/HABILIDADES Inteligencia increíble; capacidad de controlar máquinas; adopta la forma de energía
ALIADOS Rā's al Ghūl
ENEMIGOS Legión de Superhéroes

Cuando la Legión de Superhéroes quedó varada en el siglo XX, Brainiac 5 combinó una Madre Caja de Nueva Génesis, el responsómetro del Dr. Magnus y el propio comunicador Omnicom de la Legión para crear una inteligencia artificial que pudiera ayudarlos a volver al siglo XXXI. El Operador Transceptor de Multiprocesamiento de Superposición Cerebral resultante creó un portal temporal, pero luego atacó al grupo. La Legión pareció destruir la IA, pero esta regresó como Mr. Venge –consejero de Rā's al Ghūl– y luego como líder de la civilización de máquinas Robótica. Computo dirigió Robótica en un ataque a la Tierra, pero Brainiac 5.1 detuvo su violento impulso.

Después de Flashpoint, Vril Dox se unió con Computo para crear al Coleccionista de Mundos, también llamado Brainiac. **SW**

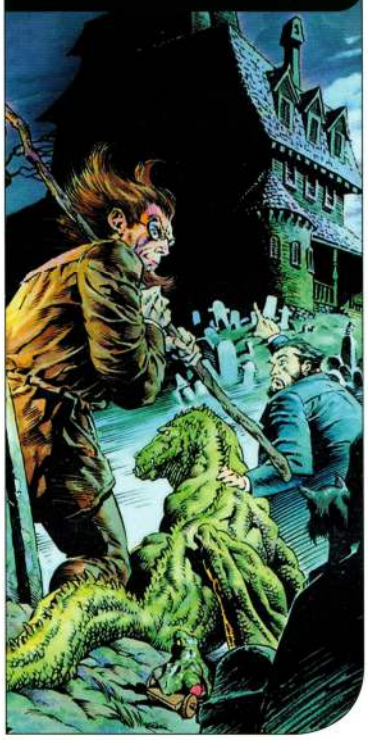
CAÍN Y ABEL

DEBUT *House of Mystery* (Vol. 1) #175 (ago. 1968) (Caín); *DC Special* #4 (jul–sep. 1969) (Abel)
VERSIÓN ACTUAL (Abel) *Justice League United* #16 (feb. 2016)
BASE Casa del Misterio (Caín); Casa de los Secretos (Abel)
ESTATURA 1,88 m (Caín); 1,70 m (Abel)
PESO 79 kg (Caín); 180 kg (Abel)
OJOS Marrones (Caín); azules (Abel)
CABELLO Castaño (Caín); negro (Abel)
PODERES/HABILIDADES Inmortalidad

Los hermanos Caín y Abel habitan en el Sueño, reino de Morfeo. Viven en la Casa del Misterio y en la Casa de los Secretos, respectivamente, y cuentan a los visitantes escalofriantes historias. Mientras que Abel es tímido y bondadoso, Caín tiene una vena cruel y, aunque quiere a su hermano, suele perder los nervios y le mata. Pero Abel siempre vuelve a la vida, de acuerdo con los términos de un contrato que los hermanos firmaron con Morfeo. Cuando Abel fue asesinado por las Furias de la leyenda griega, su hermano pidió a Morfeo que lo resucitara. Más tarde, ambos convertirían la Casa del Misterio en un bar donde los clientes pagaban sus bebidas contando historias macabras. Cuando la casa fue destruida, los hermanos la reconstruyeron, pero no tardó en convertirse en el cuartel general de la Liga de la Justicia Oscura.

Después de Flashpoint, la Liga de la Justicia Unida se encontró a Abel al entrar en la Casa de los Secretos. **SW**

HERMANOS DE SANGRE
Caín (izda.) y Abel están unidos por el destino, condenados a repetir un ciclo de asesinato y resurrección.



CALENDAR MAN [HOMBRE CALENDARIO]

DEBUT *Detective Comics* (Vol. 1) #259 (sep. 1958)
VERSIÓN ACTUAL *Detective Comics Annual* #3 (sep. 2014)
NOMBRE REAL Julian Gregory Day
BASE Isla Arkham
ESTATURA 1,80 m **PESO** 87 kg
OJOS Negros **CABELLO** Es calvo
PODERES/HABILIDADES Curtido luchador callejero
ALIADOS Calamar, internos de Arkham
ENEMIGOS Batman, Acertijo

Cuando la esposa de Julian Day murió durante un apagón provocado por Acertijo, Day se volvió loco y empezó a trabajar para un traficante de droga, el Calamar. Cuando Batman encontró a Aiden, el hijo de Day, el chaval le contó que su padre lo maltrataba y desatendía. Batman dio una paliza a Day, reprochándole haber olvidado el cumpleaños de su hijo. Day entonces se obsesionó con las fechas; adoptó el nombre de Hombre Calendario y cometió varios crímenes en fechas señaladas, y fue encarcelado en Isla Arkham. Luego amenazó con causar un apagón en toda Gotham a menos que le fuera entregado el hombre al que culpaba de haberle arruinado la vida. Batman coaccionó a Acertijo para que lo ayudara a infiltrarse en Arkham y luego se lo entregó a Hombre Calendario, que ejecutó su venganza contra el villano. **SW**

CAIN, DAVID

DEBUT *Batman* #567 (jul. 1999)
VERSIÓN ACTUAL *Batman and Robin Eternal* #1 (dic. 2015)
BASE La Guardería, Praga (República Checa)
OJOS Marrones **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Experto en artes marciales y esgrima; asesino sumamente entrenado
ALIADOS Madre **ENEMIGOS** Batgirl (Cassandra Cain), Bluebird, Capucha Roja, Red Robin, Dick Grayson, Bruce Wayne
AFILIACIONES Organización de Madre

David Cain es un asesino que trabaja para la misteriosa figura del hampa «Madre», la cual secuestraba niños y les lavaba el cerebro para convertirlos en agentes obedientes. Con el nombre clave de «Huérfano», Cain servía fielmente a Madre como asesino, y luchó contra Batman cuando este obstaculizó los planes de dominación mundial de Madre.

Con el tiempo, Cain se obsesionó con convertir a un niño en un despiadado asesino perfecto. Desde temprana edad sometió a su hija Cassandra a un brutal régimen de entrenamiento: insensibilizándola ante la violencia, impidiéndole hablar y enseñándole que la compasión era un signo de debilidad. Más tarde Cassandra escapó de la influencia de su padre y huyó a Gotham, donde adoptó la identidad de Batgirl. Cuando Cain llegó a la ciudad para matar a la heroína Bluebird, Batgirl intervino y le cortó una mano. Huérfano huyó a la Guardería de Madre en Praga, donde su mano perdida fue reemplazada por una cibernética. **SW**

SED DE SANGRE
David Cain está obsesionado con la muerte y la violencia, y obtiene placer del sufrimiento de los demás.

CAPTAIN CARROT [CAPITÁN ZANAHORIA]

DEBUT *New Teen Titans* (Vol. 1) #16 (feb. 1982)
VERSIÓN ACTUAL *The Multiversity* #1 (oct. 2014)
NOMBRE REAL Rodney Rabbit
BASE Satélite Casa de los Héroes (Tierra-26)
ESTATURA 1,80 m **PESO** 175 kg
OJOS Blancos **CABELLO** Blanco
PODERES/HABILIDADES Obtiene poderes temporalmente comiendo zanahorias cósmicas
ALIADOS Superman **ENEMIGOS** Starro el Conquistador, Frogzilla, Lord Kaos, la Nobleza
AFILIACIONES Pandilla del Zoo, Multiverso

Conejo superhéroe de una realidad alternativa poblada por animales de dibujos animados antropomórficos, Rodney era un apacible dibujante de cómics hasta que se comió una zanahoria cósmica: obtuvo superpoderes y se convirtió en el Capitán Zanahoria, y se unió a Cerdo de Hierro, Abragatabra, la tortuga Fastback, Yankee Poodle y Pato de Goma en la Pandilla del Zoo. El equipo se embarcó en varias locas aventuras, en las que se encontró con Superman y Starro el Conquistador. Con su mundo amenazado, la Pandilla del Zoo llevó a sus habitantes a Nueva Tierra, donde se convirtieron en animales normales. El Capitán Zanahoria devino un conejo de números de magia, pero luego recuperó sus poderes y ayudó a combatir a Darkseid en Crisis Final. Luego fue reclutado para Operación Justicia Encarnada, equipo de héroes panuniversales que luchó contra la Nobleza, un grupo de entidades cósmicas que pretendían destruir el multiverso con su Máquina del Olvido. **SW**

¡ZOO-ILÓGICO!
El Capitán Zanahoria y sus amigos de la Pandilla del Zoo defendieron Tierra-26 de intrusos de otros mundos y de amenazas locales como Hogzilla.

CAPTAIN ATOM [CAPITÁN ÁTOMO]

DATOS

DEBUT *Space Adventures* #33 **(mar. 1960)**
VERSIÓN ACTUAL *Captain Atom* (Vol. 3) #1 **(nov. 2011)**
NOMBRE REAL Nathaniel Adam
BASE El Continuum, Kansas
ESTATURA 1,93 m **PESO** 91 kg
OJOS Plateados **CABELLO** Plateado
PODERES/HABILIDADES Controla la fuerza nuclear que mantiene unidos los núcleos atómicos; puede lanzar rayos de energía, absorberla y transformarla en materia; puede volar y captar transmisiones de todo el espectro electromagnético
ALIADOS Flash, Firestorm
ENEMIGOS Dr. Megala, Monarca
AFILIACIONES USAF, centro de investigación Continuum

PODER NUCLEAR
El Capitán Átomo debe usar su control de la fuerza nuclear para mantener su integridad estructural. Sus átomos están bajo fisión constante, por lo que tiene una cantidad casi ilimitada de energía.

SOBRECARGA DE INFORMACIÓN
Como Capitán Átomo, Nate descubrió que se había convertido en una antena humana y que podía captar emisiones de información de todo tipo.

Capitán Átomo es un héroe con la capacidad de controlar el poder del átomo, lo que le permite moldear la materia y la energía a voluntad. Aunque el ejército de EE UU quería utilizarlo como arma viviente de destrucción masiva, él eligió usar su poder devastador para el bien de la humanidad. Sin embargo, con una energía casi infinita en su poder, debe luchar constantemente por conservar su humanidad.

El capitán Nathaniel Adam era un piloto de combate de la USAF, pero tras la muerte de su padre, su conducta se volvió errática y tuvo que dejar de pilotar. Encontró trabajo en el Continuum, instalaciones científicas donde participó en un experimento dirigido por el físico cuántico Dr. Megala, autor de la controvertida «Teoría-M». Megala creía que existen múltiples realidades paralelas, y quería que Nate pilotara una cápsula experimental diseñada para viajar a otras dimensiones.

Cuando la cápsula fue activada, implosionó en un relámpago de luz, destruyendo a Nate a nivel subatómico. De algún modo, su conciencia sobrevivió y creó un nuevo cuerpo por sí misma, molécula a molécula. Un mes después de desaparecer, el ser que una vez fue Nate Adam reapareció como una brillante forma de plata con un símbolo atómico rojo sobre el pecho.

Nate descubrió que ahora era un reactor nuclear viviente que podía absorber energía e incluso transmutar la materia. Sin embargo, cuando usaba esos poderes, su cuerpo se volvía inestable. El general Wade Eiling abordó a Nate y le dijo que ahora era un recurso militar… un arma viviente de destrucción masiva. Nate se negó a cooperar de ese modo y decidió servir al mundo como Capitán Átomo. Usó sus recién hallados poderes para intervenir en una insurrección en Libia, salvó Nueva York de una erupción volcánica y ayudó a un niño con cáncer. Cuando el Dr. Megala se hizo con el control del héroe nuclear Firestorm, Nate tuvo que combatir contra su mentor; derrotó a Megala, pero una explosión arrojó al héroe al siglo XXXI. **SW**

LA CIENCIA SE EQUIVOCA
Uno de los primeros enemigos de Capitán Átomo fue una inmensa monstruosidad biológica que originalmente fue una rata de laboratorio usada por el Dr. Megala.

EN EL ARCHIVO

El Nate Adam pre-Flashpoint era un piloto condecorado acusado injustamente de un crimen. Para ser indultado, participó en un experimento que incluía una bomba atómica y una nave alienígena estrellada. Vaporizado aparentemente en la prueba, resurgió 18 años después con una piel metálica extraterrestre y poderes increíbles, y adoptó el nombre de Capitán Átomo.

Obligado a trabajar para el gobierno, al final limpió su nombre y abandonó la fuerza aérea. Combatió a Monarca en el arco *Armageddon 2001* y viajó en el tiempo a fin de frustrar un plan del aborrecedor de superhéroes Maxwell Lord.

EL BUEN SOLDADO
Como militar, el Capitán Átomo cumple las órdenes… ¡aun cuando eso signifique arrestar al mismísimo Caballero Oscuro!

HISTORIAS CLÁSICAS

***Armageddon: The Alien Agenda* #1-4 (nov. 1991-feb. 1992)** En este relato de viajes por el tiempo, el Capitán Átomo y su némesis Monarca combaten una amenaza alienígena en la prehistoria, la Roma imperial y la II Guerra Mundial.
***Countdown: Arena* #1-4 (feb. 2008)** Nate Adam se convierte en la nueva encarnación de su principal adversario, Monarca. Recluta un ejército para combatir a los Monitores, pero es derrotado por un equipo de Capitanes Átomo alternativos.
***Captain Atom* (Vol. 2) #7-10 (mayo-ago. 2012)** Nate es contactado por una versión futura de sí mismo, y viaja por el flujo temporal para enfrentarse a las consecuencias de sus actos y evitar la destrucción del mundo.

CAPTAIN BOOMERANG [CAPITÁN BUMERÁN]

DATOS

DEBUT *Flash* (Vol. 1) #117 **(dic. 1960)**
VERSIÓN ACTUAL *Suicide Squad* (Vol. 4) #3 **(ene. 2012)**
NOMBRE REAL George «Digger» Harkness
BASE Penitenciaría de Belle Rêve
ESTATURA 1,75 m **PESO** 76 kg **OJOS** Marrones **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Experto en armas arrojadizas; lleva siempre diversos bumeranes, algunos con propiedades especiales, como cortantes o explosivos
ALIADOS Deadshot, Harley Quinn
ENEMIGOS Manta Negra, Flash
AFILIACIONES Escuadrón Suicida

HISTORIAS CLÁSICAS

***The Flash* #117 (dic. 1960)**
El Capitán Bumerán debuta... y casi mata a Flash, catapultándolo al espacio atado a un bumerán gigante.
***Identity Crisis* #5 (sep. 2004)**
Bumerán es contratado para matar al padre de Tim Drake, pero acaban muriendo los dos.
***The Flash* (Vol. 3) #7 (ene. 2011)**
Devuelto recientemente a la vida, Digger escapa de la cárcel y recuerda sus primeros años como villano.

EN AUSTRALIA
Siendo un chaval que vivía en Australia, Digger recibió unos bumeranes de un misterioso benefactor. No tardó en dominar su uso.

George «Digger» Harkness es un mercenario y asesino muy hábil con los bumeranes y otros proyectiles. Hostil y a menudo molesto para quienes le rodean, ha luchado contra Flash y, desde su encarcelamiento, ha sido miembro de la Fuerza Especial X, alias Escuadrón Suicida.

Nacido en Australia, George Harkness desarrolló una habilidad especial con los bumeranes y pronto fue mortífero con ellos. Se trasladó a EE UU y se entregó al crimen, peleando contra Flash y otros héroes. Tras ser encarcelado, Amanda Waller lo seleccionó para la Fuerza Especial X (Escuadrón Suicida) junto con Yoyó para reemplazar a los miembros caídos Voltaico y Savant. Aunque Harkness decía ser el nuevo líder del grupo –y se le entregó un detonador para controlar los dispositivos explosivos insertados en sus compañeros–, más adelante se reveló que había sido un ardid de Waller. Harkness fue capturado durante una misión contra el grupo terrorista Basilisco y pareció traicionar al Escuadrón Suicida... hasta que los ayudó a liberarse: Waller le había ordenado que se infiltrara en Basilisco y se acercase a su líder, Regulus, para ayudar al Escuadrón a derrotarlo.

El Capitán Bumerán participó en varias misiones más con el Escuadrón, incluida una en China para destruir una instalación secreta que creaba superseres clonados. En otra misión se infiltró en un culto letal de Oriente Medio creado por renegados de la Liga de Asesinos. Harkness, Deadshot y Manta Negra se unieron con éxito al grupo, pero cuando Harkness permitió que unos chicos jugaran al fútbol, fue arrestado por el culto y apaleado por Manta, que había empezado a seguir a Saladino, el líder espiritual. La Fuerza Especial X logró detener a los terroristas y Manta fue capturado como prisionero. Cuando Manta Negra unió fuerzas con Vic Sage en su intento de hacerse con el control de la Fuerza Especial X matando a Waller, el Capitán Bumerán obtuvo su venganza; Deadshot disparó a Manta en una muñeca, y Bumerán usó su arma distintiva para infligirle aún más dolor. **AC**

ARMAS LETALES
Digger Harkness ha creado distintos bumeranes modificados y trucados, que son armas mortíferas en sus manos.

EN EL ARCHIVO

El Capitán Bumerán saltó a la fama como presentador de juguetes, antes de convertirse en supervillano. Miembro largo tiempo de los infames Villanos –adversarios recurrentes de Flash–, Digger desarrolló un lado más duro después de unirse al Escuadrón Suicida.

Luego fue contratado para matar a Jack Drake, el padre de Tim Drake (quien se convertiría en Robin); pero, cumpliendo el contrato, él también resultó muerto por su propio objetivo. El hijo de Harkness, Owen Mercer, iba a convertirse en el nuevo Capitán Bumerán, mientras que George retornó como Black Lantern durante el ataque de Nekrón a la Tierra, y fue resucitado tras la derrota de Nekrón.

ÚLTIMA BATALLA
Un Bumerán envejecido y calvo asesinó a Jack Drake, pero un disparo de su víctima lo mató a él también.

CAPTAIN COLD [CAPITÁN FRÍO]

DATOS

DEBUT *Showcase* #8 **(mayo-jun. 1957)**
VERSIÓN ACTUAL *The Flash* (Vol. 4) #3 **(ene. 2012)**
NOMBRE REAL Leonard Snart
BASE Central City
ESTATURA 1,88 m **PESO** 88 kg **OJOS** Azules **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Excelente táctico –especialmente para planear atracos–, posee una pistola de frío que puede producir el cero absoluto, crear bloques de hielo superdenso, barreras de hielo y otros efectos relacionados con el frío; las gafas le protegen del resplandor causado por el uso del arma
ALIADOS Lex Luthor
ENEMIGOS Flash, Sindicato del Crimen
AFILIACIONES Los Villanos

ESCASO CONSUELO
Aunque sean criminales, el Capitán Frío y sus compañeros Villanos tienen una estricta política de no matar.

FLASH HELADO
Capitán Frío es capaz de congelar a Flash en el acto, haciendo inútil su supervelocidad.

El Capitán Frío es uno de los principales enemigos de Flash y líder de los Villanos. Aunque ha empleado casi toda su vida para el crimen, tiene un estricto código de honor.

Leonard Snart tuvo una niñez bastante problemática. Su padre era un matón alcohólico, y lo único bueno en su vida eran sus relaciones con su hermana Lisa y con su abuelo. Tras la muerte de su padre, Leonard se fue de casa y no tardó en recurrir a pequeños delitos para sobrevivir. Mientras trabajaba con una banda, fue detenido por Flash y enviado a la cárcel. Estando allí creó una pistola especial de frío con la que esperaba obtener ventaja en su siguiente enfrentamiento con Flash. Tras ser liberado, regresó al crimen como Capitán Frío, y al poco se unió con otros criminales para formar el grupo de los Villanos.

Tras varias derrotas a manos de Flash, Frío trató de mejorar los poderes de los Villanos usando un recodificador del genoma, pero este falló y dejó a sus amigos malheridos y a Lisa en coma. La supervivencia de Lisa se vio amenazada cuando la Oclocracia, enemigos de Flash, provocaron un apagón. Snart culpó de ello a Flash y le atacó. Al final, Flash detuvo al Capitán Frío y usó su Fuerza de la Velocidad para ayudar a Lisa, que, dotada ahora de poderes, se unió a los Villanos como Patinadora.

Los Villanos tenían un estricto código propio, que los llevaría al conflicto con malhechores más brutales, como Gorila Grodd y el Sindicato del Crimen. Capitán Frío se unió al grupo de villanos de Lex para atacar al Sindicato y, tras la derrota de este, fue aclamado como un héroe. Fue contratado por Lex como escolta, y le salvó la vida cuando el aspirante a asesino Bala intentó matarlo, y también ante el ataque de la gente infectada con el virus Amazo. El tiempo dirá si Snart retorna a la vida criminal. **AC**

EN EL ARCHIVO

El Capitán Frío original era más viejo que su homólogo actual, y su traje recordaba más a un mono de nieve. Durante su carrera criminal, esta versión de Frío perdió a su hermana, asesinada por su compañero villano, el helado Chillblaine; en venganza, Frío mató a Chillblaine.

Frío, junto con sus compañeros Villanos, también se cobró la vida de Bart Allen, pero se arrepintió de ello al descubrir que esa encarnación de Flash apenas era un niño.

LA EDAD DE HIELO
El Capitán Frío original, más viejo, con su traje de estilo mono de nieve, carecía de poderes: solo tenía sus pistolas de frío.

HISTORIAS CLÁSICAS

***Showcase* #8 (mayo-jun. 1957)** Leonard Snart se presenta como Capitán Frío... y casi logra derrotar a Flash.

***The Flash: The Fastest Man Alive* #13 (ago. 2007)** La efímera era de Bart Allen como Flash acaba en tragedia cuando el Capitán Frío y los Villanos lo matan.

***Final Crisis: Rogues' Revenge* (sep.-nov. 2008)** Fugitivos por haber matado a Flash, el Capitán Frío y sus aliados planean vengarse de su compañero el villano Inercia, que, según creen, los utilizó para matar a Flash.

CAPTAIN COMET [CAPITÁN COMETA]

DEBUT *Strange Adventures* #9 (jun. 1951)
VERSIÓN ACTUAL *Action Comics* (Vol. 2) #10 (ago. 2012)
NOMBRE REAL Adam Blake **BASE** Cairn
ESTATURA 1,88 m **PESO** 86 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Superfuerza; supervelocidad; telepatía; telequinesis; vuelo; memoria fotográfica; inteligencia mejorada
ALIADOS Superman
ENEMIGOS Juicio Final

El paso de un cometa sobre la casa de los Blake en Kansas al nacer Adam le confirió poderes latentes. Esto se reveló años después, cuando el profesor Emery Zackro le dijo que su cuerpo había evolucionado miles de años por delante de la biología humana normal. Adam supo que, como uno de los primeros *Neo sapiens*, su destino era el espacio y su tarea, encontrar a otros que se hubieran adelantado evolutivamente a su especie.

En su búsqueda luchó contra Superman, a quien confundió con Súper Juicio Final. Al comprender su error, se alió con el Hombre de Acero y Lex Luthor y combatió a Mr. Mxyzptlk y a un ejército de Superman alternativos que amenazaban la ciudad de Metrópolis. Luego desapareció en su nave, junto a su tripulación de Vagabundos. Más tarde reapareció como miembro de la Academia Crisol. **AI**

CAPTAIN STEEL [CAPITÁN ACERO]

DEBUT *Steel, the Indestructible Man* #1 (mar. 1978) **VERSIÓN ACTUAL** *Earth 2 Annual* #1 (jul. 2013)
NOMBRE REAL Henry Heywood Jr.
UNIVERSO Tierra-2
ESTATURA 1,83 m **PESO** 171 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Esqueleto de aleación metálica; superfuerza; control limitado sobre las máquinas
ENEMIGOS Apokolips, parademonios

Nacido con un defecto congénito que le habría matado desmenuzando sus huesos, Henry sobrevivió gracias a su padre, científico, que vinculó sus huesos a una aleación metálica que interactuaba con su ADN. Esta aleación reemplazó también algunos de sus órganos, haciendo su cuerpo parcialmente metálico y confiriéndole poderes superhumanos. El padre de Henry planeaba entregar los resultados de su investigación al Ejército Mundial, pero Apokolips y sus parademonios atacaron, y Heywood destruyó los documentos –y a sí mismo– para evitar que cayeran en sus manos.

Tras la Guerra de Apokolips, Henry se convirtió en el Capitán Acero; fue un activo clave del Ejército Mundial y forjó una asociación con Átomo. La muerte prematura de su padre y los efectos secundarios de sus poderes le han hecho emocionalmente distante. **AI**

CARR, SNAPPER [«CHASQUIDOS» CARR]

DEBUT *Brave and the Bold* #28 (feb.–mar. 1960)
NOMBRE REAL Lucas Carr
BASE Happy Harbor
ESTATURA 1,77 m **PESO** 79 kg
OJOS Azules **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Se teletransporta chasqueando los dedos
ALIADOS JLA, Young Justice
ENEMIGOS Joker

Cuando Simon Carr financió la Liga de la Justicia de América y equipó su base en la montaña, su sobrino Lucas echó una mano. Como recompensa, el adolescente, alias «Chasquidos», fue nombrado miembro honorario de la JLA. Años después, un tal «John Doe» le engatusó para que le revelara la localización del cuartel general de la JLA. Doe resultó ser el Joker, y Chasquidos dejó la JLA, avergonzado por haberse dejado embaucar para traicionarlos.

Al poco, fue capturado por los alienígenas Dominadores y sometido a experimentos que activaron su metagén teleportador. Así, escapó junto con otros supervivientes, con los que formó los Blasters. En una de sus aventuras, los khunds le cortaron las manos, pero Vril Dox de Colu le dio unas nuevas. Más tarde Snapper fue mentor del androide Hourman III, hizo una fortuna escribiendo sus memorias con la JLA, y orientó a Young Justice. **AI**

CARSON, CAVE [«CUEVAS» CARSON]

DEBUT *The Brave and the Bold* #31 (ago.–sep. 1960)
NOMBRE REAL Calvin Carson
ESTATURA 1,80 m **PESO** 81 kg
OJOS Azules **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Ojo cibernético; experto en geología y ciencias relacionadas
ENEMIGOS Eclipso

Calvin Carson, técnico de laboratorio en E. Borsten & Co., diseñó una excavadora para el gobierno, el Topo Poderoso. El proyecto fue cancelado y Carson robó el dispositivo y empezó a explorar el interior de la Tierra con la ayuda del ex convicto «Bulldozer» Smith, la geóloga Christie Madison y el aventurero Johnny Blake.

Tras hallar el oro perdido nazi y tecnología de viaje en el tiempo, la familia Borsten pleiteó para recuperar el Topo Poderoso, pero se conformaron con el equipo de viaje temporal, dejando que «Cuevas» conservara el Topo. Luego Carson financiaría los experimentos de viaje temporal de los Borsten liderados por Rip Hunter. Cuando el gobierno prohibió sus exploraciones, Carson se unió a los Héroes Olvidados, y proporcionó apoyo especializado a Aquaman y los Diablos del Mar, los Amos del Tiempo, Amanda Waller y la Liga de la Justicia de América. Auténtico superviviente, sobrevivió incluso a un brutal ataque de Eclipso. **AI**

CATMAN

DEBUT *Detective Comics* #311 (ene. 1963)
VERSIÓN ACTUAL *Secret Six* (Vol. 4) #1 (feb. 2015)
NOMBRE REAL Thomas Blake
BASE Gotham City
ESTATURA 1,83 m **PESO** 81 kg **OJOS** Verdes **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Inventor de talento; gran capacidad atlética; se cree que tiene siete vidas debido al tejido místico de su traje
ENEMIGOS Acertijo, Batman, Green Arrow
AFILIACIONES Seis Secretos

MAGIA NEGRA
Cuando una recuperada Black Alice se vio amenazada por místicos oscuros decididos a detener la emergencia de sus poderes, Catman tuvo que aliarse con Etrigan para protegerla.

En fuga después de liberarse de su apresamiento por el misterioso Sinsonte, Thomas Blake se encontró de nuevo capturado y encerrado, esta vez junto a otros cinco y en una caja metálica bajo el océano, y frente a un enigma que resolver si querían salir vivos. Catman se hallaba al borde del pánico, ya que su afinidad con los felinos le hacía odiar tanto el agua como el encierro, pero mantuvo la calma hasta que el grupo escapó… y así nacieron los Seis Secretos (la Ventrílocua insiste en que son siete con su muñeco).

Intentando descubrir quién los estaba manipulando, Catman y sus compañeros averiguaron que Sinsonte era una identidad encubierta de Acertijo, que había introducido un topo en el grupo: Big Shot. Acertijo los persiguió, pero Catman convenció a sus agentes –Scandal Savage, Ragdoll y Jeannette– para volverse contra el Príncipe de los Enigmas. Entonces los Seis Secretos se vieron envueltos en una guerra entre poderes arcanos rivales, y Catman unió fuerzas con el demonio Etrigan a fin de impedir que Black Alice se convirtiera en peón de las fuerzas demoniacas. **AI**

EN EL ARCHIVO

Antes Thomas Blake se dedicaba a la caza mayor, persiguiendo grandes felinos que vendía a los zoos. Su obsesión le llevó a una isla del Pacífico donde existía un culto felino, y allí robó una talla sagrada y el paño que la cubría.

De regreso en Gotham City, Blake se convirtió en criminal enmascarado y se equipó con accesorios de aspecto felino inspirados en Catwoman y Batman, entre ellos catarangs y un catmóvil superpotente. Finalmente se unió a los Seis Secretos antes de ser exiliado durante Salvation Run.

CAT CONTRA BAT
Catman, con sus galas originales a imitación de las de Batman, se enfrenta al Caballero Oscuro, el enemigo en quien se había inspirado.

CATSEYE

DEBUT *Suicide Squad* (Vol. 1) #53 (mayo 1991)
BASE Tokio
ESTATURA 1,87 m **PESO** 88 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Garras envenenadas; velocidad aumentada y habilidad para el salto **ALIADOS** Yakuza, Outsiders
ENEMIGOS Escuadrón Suicida

Asesino despiadado, equipado con ingeniería biológica como agente metahumano de la Yakuza, el nombre real y el origen de Catseye es un misterio. Chocó con varios miembros del Escuadrón Suicida cuando estos viajaron a Japón en una misión para recuperar un cargamento robado de armas rusas conocido como Tesoro del Dragón. Otros grupos rivales buscaban también el Tesoro, entre ellos la organización clandestina rusa Sombras Rojas y el Jmer Rojo.

Manhunter y Tigre de Bronce, del Escuadrón Suicida, fueron capturados por la Yakuza, pero liberados por Katana, de los Outsiders, mientras Catseye luchaba con Átomo por la posesión de las armas robadas. Más tarde volvió a atacar al Escuadrón, en esta ocasión en un templo antiguo, pero fue herido por sus propias garras con puntas envenenadas mientras peleaba con Tigre de Bronce. Catseye halló su final en una explosión provocada por Deadshot. **AI**

CHAIN LIGHTNING [REACCIÓN EN CADENA]

DEBUT *World's Finest Comics* #272 (oct. 1981)
NOMBRE REAL Amy
ESTATURA 1,62 m **PESO** 55 kg
OJOS Azules **CABELLO** Rubio
PODERES/HABILIDADES Absorción de energía eléctrica
ALIADOS Capitán Marvel Jr.
ENEMIGOS Mary Marvel

El metagén de Amy se activó durante su adolescencia, pero no pudo controlarlo hasta que un desconocido le dio una malla con circuitos de contención. Por desgracia, Amy comenzó también a sufrir trastorno de personalidad disociativo. La personalidad dominante es la Amy perturbada, que trató de suicidarse en Nueva York pero al final fue rescatada por el Capitán Marvel Jr. Sus otras tres identidades son menos benignas: Amber es destructiva, la Niña Interior es una salvaje enorme, e Id es una niña pequeña atrapada dentro de las otras dos. Juntas se conocen como Reacción en Cadena, y en distintos momentos los poderes de Amy aparecían como cuatro seres eléctricos distintos. El rayo mágico de Shazam dio forma física a las cuatro personalidades, y el Capitán Marvel Jr. y Mr. Escarlata tuvieron que reducirlas antes de que destrozaran Fawcett City. Luego, Amy fue puesta en tratamiento en STAR Labs. **AI**

CHAMELEON BOY [CAMALEÓN]

DEBUT *Adventure Comics* #267 (dic. 1959)
VERSIÓN ACTUAL *Legion of Super-Heroes* (Vol. 7) #1 (nov. 2011)
NOMBRE REAL Reep Daggle
BASE Metrópolis, siglo XXXI
ESTATURA 1,75 m **PESO** 61 kg
OJOS Amarillos **CABELLO** No tiene
PODERES/HABILIDADES Duplicación del aspecto de cualquier ser u objeto
ENEMIGOS Daxamitas

Reep Daggle es un durlaniano: una raza de alienígenas encapuchados y con tentáculos que provoca temor en toda la galaxia por sus capacidades metamorfas. Reep sirve con la Legión de Superhéroes en el siglo XXXI. Su estricta educación durlaniana es un mal bagaje para tolerar las bromas de sus colegas, a lo que no ayuda su sentido de culpabilidad por haberse visto obligado a matar a su hermano Liggt durante el ritual dulaniano conocido como Derecho de Supervivencia.

Aunque puede adoptar casi cualquier forma, Reep prefiere mostrarse como una figura andrógina. Y, como no deja de repetir a sus colegas legionarios, él no puede imitar las cualidades de los objetos; únicamente su apariencia. Ha demostrado su valía de legionario como infiltrado y espía en su batalla constante contra los aliens daxamitas. **AI**

CHARAXES

DEBUT *Batman* (Vol. 1) #63 (feb. 1951) (como Polilla Asesina); *Underworld Unleashed* #1 (nov. 1995) (como Charaxes)
NOMBRE REAL Drury Walker
BASE Gotham City
ESTATURA 2,06 m **PESO** 92 kg
OJOS Rojos **CABELLO** Amarillo
PODERES/HABILIDADES Su morfología insectoide le proporciona una gran fuerza, una coraza exoesquelética y secreciones pegajosas
ENEMIGOS Batman, Robin, Superboy Prime
AFILIACIONES Black Lanterns

Como Polilla Asesina, Walker trabajaba como matón de segunda y protector de alquiler para los gánsteres de Gotham. A pesar de su arsenal, era superado por Batman una y otra vez, dejando a sus clientes iracundos y encarcelados. Por fin, el demonio Nerón le concedió su gran deseo: ser temido; y Drury se transformó en una auténtica Polilla Asesina: el comehombres Charaxes.

Charaxes apareció repetidamente en Gotham buscando sustento y se enfrentó con Robin. Durante Crisis Infinita, Superboy Prime lo partió por la mitad. Fue reanimado como Black Lantern, pero volvió a morir cuando Superboy Prime –también Black Lantern– sobrecargó su anillo y lo hizo explotar, matando a Charaxes y a varios Black Lanterns más. **AI**

CHALLENGERS OF THE UNKNOWN [INVESTIGADORES DE LO DESCONOCIDO]

DEBUT *Showcase* #6 (ene.-feb. 1957)
VERSIÓN ACTUAL *DC Universe Presents* (Vol. 1) #6 (abr. 2012)
BASE Challenger Mountain
MIEMBROS/PODERES **Prof. Haley**: buzo y oceanógrafo; **Red Ryan**: montañero y ex acróbata de circo; **June Robbins**: experta en ordenadores y robótica; **Rocky Davis**: campeón de lucha libre y gran estratega; **Ace Morgan**: ex piloto de pruebas y hechicero aficionado; **Clay Brody**: ex piloto de carreras; **Marlon Corbett**: excelente piloto; **Kenn Kawa**: especialista en software y electrónica; **Brenda Ruskin**: brillante física teórica

El grupo de aventureros llamado Investigadores de lo Desconocido (o también Temerarios) fue inicialmente un fenómeno televisivo reunido por el arqueólogo y presentador Clay Brody para su programa *Challengers*. Las cosas no marcharon según el guion cuando, en un vuelo sobre el Himalaya, Clay, los concursantes, la productora June y los pilotos Ace y Maverick se estrellaron y se dieron por desaparecidos. Unas semanas después reaparecieron todos menos Ace, recordando un periodo de recuperación en Nanda Parbat, durante el cual un alto sacerdote les planteó una misión: cuidarse de lo desconocido, pero también desafiarlo y, al hacerlo, salvar el mundo.

Después de que Clay se sacrificara para permitir al resto escapar de un monstruo, el grupo examinó un talismán dejado por Clay y halló una nota que explicaba que formaba parte de un conjunto que el grupo debía recuperar antes de que cayeran en manos equivocadas. El programa *Challengers* se actualizó aprovechando esta búsqueda real. La base del equipo en un estudio de sonido de Metrópolis se llamó Montaña Challenger, y el grupo buscó en las regiones más remotas del mundo, hallando todo tipo de fenómenos inexplicables, como estatuas animadas y hordas de hormigas gigantes. Fue trágico el regreso como zombi de Ace, así como la muerte de la mitad del grupo: Lester, Brenda, Kenn y Walter. **AI**

EN EL ARCHIVO

La primera versión de los Investigadores surgió cuando el piloto «As» Morgan, el luchador «Rocky» Davis, el atleta circense «Red» Ryan y el submarinista «Profesor» Haley sobrevivieron a un accidente de avión de camino a un programa de radio. Decidiendo que ahora «vivían de prestado», los cuatro se unieron como grupo de aventureros de alquiler. Luego supieron que, al burlar a la muerte, habían dejado de existir en el Libro del Destino, lo que les llevó a convertirse en sus guardianes.

HACIA LO DESCONOCIDO
Luchar contra un monstruo de las cuevas era una rutina para los Investigadores, representados aquí poco después de que June Robbins empezara a tener un papel más activo en el grupo.

CATWOMAN

DATOS

DEBUT *Batman* (Vol. 1) #1 **(primavera 1940)**
VERSIÓN ACTUAL *Catwoman* (Vol. 4) #1 **(nov. 2011)**
NOMBRE REAL Selina Kyle **BASE** East End, Gotham City
ESTATURA 1,70 m **PESO** 58 kg
OJOS Verdeazulados **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Maestra del robo con escalo; luchadora formidable, experta en boxeo, acrobacia y varias artes marciales; sus armas incluyen el látigo y los guantes con uñas de diamante; lleva gafas protectoras
ALIADOS Killer Croc, Alice Tesla, Batman (en ocasiones)
ENEMIGOS Hija del Joker, Hueso, Máscara Negra, Casa de Muñecas
AFILIACIONES Familia Calabrese, Liga de la Justicia de América, Batman Inc.

Catwoman es uno de los grandes misterios de Gotham City. Puede ser heroína y villana en una misma noche, y a lo largo de los años ha sido tanto una ayuda para Batman como una piedra en su bota. Líder capaz, hábil ladrona e intimidante luchadora, pasó de ser uno de los muchos niños olvidados de Gotham a ser uno de sus personajes más poderosos. Después de un periodo como uno de los principales jefes del crimen de Gotham, Catwoman ha vuelto a los tejados, como una criatura nocturna independiente que no responde sino ante ella misma.

DE UN VISTAZO

Una vida dura
Selina Kyle fue una niña del sistema. Sin embargo, en una ciudad como Gotham, ese sistema tendía a ser tan corrupto como sus políticos. Selina creció en el Hogar Social Oliver, y fue adiestrada en el arte del robo por la Srta. Oliver, directora de la institución.

Crimen organizado
Catwoman se convirtió en líder de una familia del crimen organizado cuando descubrió que su padre, Rex «el León» Calabrese, antiguo padrino de la Mafia de Gotham, estaba vivo: residía en la penitenciaría Blackgate, en un bloque vedado al resto de los criminales de Gotham.

La gata y el murciélago
A pesar de hallarse a menudo en lados opuestos de la ley, Catwoman y Batman se han sentido mutuamente atraídos desde hace años. Aunque ella no está al tanto de la doble identidad de Batman, eso no ha impedido a la pareja tener encuentros íntimos y aventuras románticas.

Para todo
El látigo de Catwoman se ha convertido en su arma distintiva. Incluso lo ha incorporado a su traje, usándolo como cinturón cuando no está envuelta en alguna riña de gatos.

La vida de Selina Kyle comenzó con una clara desventaja. En su niñez fue de casa de acogida en casa de acogida hasta que halló una residencia más permanente en el Hogar Social Oliver, regentado por la desaprensiva Srta. Oliver. Los chicos del hogar eran obligados a entrar en joyerías y casas para robar tesoros para la estricta señorita. Mientras aprendía el arte del robo, Selina desarrolló una vena rebelde, ocultando a menudo caros objetos en su osito de peluche de cara al futuro.

Varios años después, tras dejar el Hogar Oliver, Selina intentó construirse un futuro mejor, legal, por sí misma, y encontró un lucrativo empleo trabajando para la ciudad. Pronto comenzó a aprovechar su acceso a los archivos de la Gotham para investigar su propia historia. Pero cavó demasiado profundo en su pasado, y su jefe, al saberlo, la arrojó desde un tejado. Selina salvó su vida gracias a un toldo felizmente situado, y recuperó la conciencia rodeada por un conjunto de gatos que intentaban despertarla. El incidente la espoleó a volver a su vida de ladrona; se hizo un traje con la misma lona del toldo que rompió en su caída y puso rumbo hacia una vida delictiva como Catwoman.

EL TAMAÑO IMPORTA
La joven Selina Kyle fue consciente de la ventaja de su pequeño tamaño cuando la directora de su hogar social, la Srta. Oliver, le encargó la comisión de atrevidos robos.

No tardó mucho en atraer la atención de Batman y, como presagio del romance que más tarde compartirían, su primer encuentro se produjo en el día de san Valentín. En esa ocasión, Batman impidió que Catwoman robara en el Proyecto Sunnyside de viviendas sociales. Los sucesos de esa noche causaron un gran impacto en Selina: entendió que, aunque no podía dejar su vida delictiva, sí podía elegir robar a los ricos en vez de a los menos afortunados.

Al poco, los flirteos de tejado y los roces verbales y físicos entre Catwoman y Batman desembocaron en un romance en toda regla. Sin embargo, mientras que Batman conocía la identidad de Selina, esta nunca supo el verdadero nombre del Caballero Oscuro, a pesar de la intimidad de su relación. Con todo, los actos delictivos de Catwoman eran motivo de disputa constante entre los dos, y muy pronto regresaron a sus respectivos estatus de solitarios, asociándose o enfrentándose tan solo ocasionalmente.

HISTORIAS CLÁSICAS

***Batman* (Vol. 1) #62 (dic. 1950)** El origen de Catwoman es revelado y adaptado para la Catwoman de Tierra-2.
***Batman* (Vol. 1) #404-407 (feb.-mayo 1987)** En el revolucionario *Batman: Año Uno*, Selina Kyle pasa de prostituta a vigilante inspirada por el Caballero Oscuro.
***Catwoman* (Vol. 1) #1-4 (feb.-mayo 1989)** Se explora a fondo el origen post-Crisis de Selina, incluido su entrenamiento con el héroe Wildcat.
***Catwoman: When in Rome* #1-6 (nov. 2004-abr. 2005)** Catwoman viaja a Italia junto con Acertijo en un relato surgido de la poderosa serie «Batman: El largo Halloween».

EN LA CASA DE MUÑECAS

La hija del asesino en serie Muñequero, la retorcida criminal Casa de Muñecas, se puso en la mira de Catwoman cuando empezó a secuestrar a prostitutas y drogadictos en Gotham. Temiendo por la seguridad de los capturados, Catwoman investigó y descubrió que Casa de Muñecas utilizaba a sus víctimas para hacer macabros maniquís de carne y hueso, que almacenaba como desvalidos muñecos vivientes mientras vendía sus órganos en el mercado negro. Con la oportuna ayuda de Batman, Catwoman pudo acabar con la operación de Casa de Muñecas.

AGRESIÓN ARTÍSTICA
Catwoman se topó con la grotesca obra de Casa de Muñecas, que la villana consideraba un homenaje a su legado familiar y una expresión artística. Sus víctimas no lo sentían igual...

LA GARRA DE GOTHTOPÍA

En uno de sus más ingeniosos «experimentos», el villano Espantapájaros, alias Dr. Jonathan Crane, liberó un alucinógeno sobre Gotham que hizo creer a la población que su corrupta y sombría metrópolis se había convertido en una brillante utopía libre de crimen. En este mundo, Catwoman se convirtió en Catbird, socia superheroica de Batman. Sin embargo, no pasó mucho tiempo antes de que el Caballero Oscuro se sacudiera el efecto de la droga, igual que Catwoman, y pusiera fin al retorcido plan del Espantapájaros.

LA LLAMADA DE CATBIRD
En el falso mundo de Gothtopía, Catwoman era el equivalente de Robin. Como compañera y amante de Batman, el papel era perfecto para Selina, que quedó decepcionada cuando la ilusión se hizo pedazos.

«Mi mundo está hecho de tonos de gris, Batman. Por eso nunca me entenderás de verdad.»

SELINA KYLE

ESMERADA ELECCIÓN
Sin miedo al combate, Catwoman decide sus intervenciones muy cuidadosamente, atacando con frecuencia las injusticias que afectan a sus amigos o vecinos.

Aunque suele trabajar en solitario, en cierto momento Catwoman fue reclutada por el grupo de superhéroes del gobierno, la Liga de la Justicia de América. Elegida por sus antecedentes delictivos, era la candidata ideal para ayudar a la JLA a introducirse en la Sociedad Secreta, un grupo de supervillanos unidos bajo el liderazgo del enigmático Infiltrado.

La JLA no logró la permanencia de su inspiradora –la Liga de la Justicia–, y entonces Catwoman se vio inmersa en un tipo de organización totalmente distinta: la familia mafiosa Calabrese. Después de averiguar que su padre, el antiguo capo de la familia Rex «el León» Calabrese, seguía vivo y preso, Selina decidió tomar las riendas del negocio familiar, creyendo que, si podía controlar el crimen organizado en Gotham, sería capaz de conseguir de paso que la ciudad fuera más segura. Pero finalmente no fue capaz de traicionar sus instintos naturales, y al poco tiempo entregó el mando de las operaciones del sindicato criminal a su prima Antonia, y ella retomó su satisfactorio papel de Catwoman a tiempo completo. **MM**

SIN UNIFORME
Selina Kyle ha demostrado ser una amenaza tan grande como su alter ego disfrazado. Se mezcla fácilmente con la élite de Gotham al tiempo que mantiene ocultas sus intenciones.

EN EL ARCHIVO

Catwoman ha cambiado de forma considerable desde su debut en 1940. Conocida al principio como Gata, adoptó una máscara de gato después de su primer encuentro con Batman. Desde entonces, a lo largo de las décadas, su traje y su origen han cambiado varias veces, pero su papel como principal *femme fatale* de Batman se ha mantenido constante.

Doña Gata

En su encarnación original, Selina Kyle, alias Catwoman, era una ex azafata de vuelo convertida en ladrona. Tras múltiples choques con Batman, cambió de vida y se convirtió en su aliada. Incluso llegaron a tener una relación romántica, durante la cual se revelaron sus identidades secretas.

Tras los sucesos de Crisis en Tierras Infinitas, Catwoman tuvo una nueva historia. Delincuente caída en la prostitución, Selina Kyle se vio inspirada por Batman para convertirse en una criatura de la noche. Sin embargo, a diferencia de Batman, ella dedicaba sus aventuras nocturnas al beneficio personal, llegando a convertirse en una ladrona consumada.

PÚRPURA
Tras los sucesos de *Batman: Año Uno*, Catwoman utilizó una malla gris durante un tiempo antes de adoptar una variante de su traje púrpura original.

Cambio de rumbo

Crecida en el problemático East End de Gotham City, Selina Kyle se ha mostrado siempre muy protectora hacia su vecindario, incluso cuando pasaba la mayoría de las noches robando en alguna de las zonas más acomodadas de la ciudad. Tras una visita a sus viejos dominios, Selina decidió dar un giro a su carrera como Catwoman para convertirse en protectora del East End. Más tarde, cuando tuvo una hija, se retiró de su vida como vigilante durante un tiempo, y pasó brevemente el manto de Catwoman a Holly Robinson, su fiel aliada desde su época de prostituta. Pero Selina no podía reprimir su naturaleza por mucho tiempo, y finalmente regresó a su vida de Catwoman.

SACRIFICIO
Tras tener una hija con su amigo Sam Bradley Jr., Selina entendió que su modo de vida era demasiado peligroso para tener una familia. Con todo, se quedó destrozada cuando tuvo que dar en adopción a su hija Helena.

CHARYBDIS [CARIBDIS]

DEBUT *Aquaman* (Vol. 5) #1 (ago. 1994)
VERSIÓN ACTUAL *Aquaman* (Vol. 7) #42 (sep. 2015)
BASE Siete Mares
ESTATURA 1,93 m **PESO** 107 kg
OJOS Negros **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Absorbe las habilidades y poderes de otros; como Hombre Piraña respira bajo el agua
ENEMIGOS Aquaman

Caribdis y su esposa Escila eran terroristas y tomaron sus nombres de dos terribles personajes de la mitología griega (Caribdis era un remolino mortal, y Escila, un monstruo de múltiples cabezas). Ella murió al explotarle una bomba en las manos, y su muerte enloqueció a Caribdis. Tras este incidente, reapareció exhibiendo vastos poderes y su odio hacia Aquaman. Derrotó al rey atlante en combate, se apropió de sus poderes y provocó la pérdida de una de sus manos, antes de que Delfín le disparase. A punto de morir, Caribdis absorbió la esencia de las pirañas que habían devorado la mano de Aquaman, lo que le mantuvo con vida y le permitió convertirse en Hombre Piraña. Pretendía absorber hasta la última brizna de poder de Aquaman y acabar con él. Al final, el Rey del Mar superó a Hombre Piraña, pero antes tuvo que ver sufrir a sus seres queridos.

Caribdis reaparecería como miembro del grupo reunido por Mera para dar caza a Aquaman cuando este declaró la guerra a su antiguo reino de Atlantis. **AI**

HOMBRE PIRAÑA
Caribdis se transformó en Hombre Piraña tras ser dado por muerto y atacado por pirañas; entonces fue capaz de comunicarse con los peces.

CHASE, CAMERON

DEBUT *Batman* #550 (ene. 1998)
VERSIÓN ACTUAL *Batwoman* #1 (nov. 2011)
BASE Nueva York
ESTATURA 1,65 m **PESO** 58 kg
OJOS Verdes **CABELLO** Rubio
PODERES/HABILIDADES Suprime los poderes superhumanos; investigadora experta; entrenada en el uso de armas de fuego
ALIADOS Manhunter
AFILIACIONES Departamento de Operaciones Extranormales (DEO)

La antigua detective privada Cameron Chase es uno de los agentes de élite del DEO, una rama de la inteligencia estadounidense que sigue de cerca a los metahumanos y seres sobrenaturales de la Tierra. A las órdenes del cadavérico Director Huesos, Chase fue enviada a Gotham para desenmascarar a Batwoman, desistiendo ya de la pretensión de descubrir la identidad de Batman.

La aversión de Cameron hacia los héroes disfrazados procede de su niñez: su padre fue el poco conocido héroe Acro-Bat, al que el Dr. Trampa rajó la garganta. Chase siguió las órdenes de Huesos aun cuando convirtió su caza de Batwoman en la Operación Batfarsa, en la que peligrosos villanos fueron liberados en Gotham como un ardid para hacer salir a Batman. Chase colaboró en esta operación, manteniendo Gotham bajo ley marcial por orden de Huesos. Pero cuando se dio cuenta de la corrupción de su jefe, Chase dejó el DEO y se hizo investigadora privada. **AI**

A LA CAZA
La agente Cameron Chase solo tenía una cosa en su mente: atrapar y exponer a Batwoman, costase lo que costase.

CHECKMATE [JAQUE MATE]

DEBUT *Action Comics* #598 (mar. 1988)
VERSIÓN ACTUAL *O.M.A.C.* (Vol. 4) #2 (dic. 2011)
BASE Monte Rushmore
MIEMBROS NOTABLES Maxwell Lord, Maribel, Mokkari, Sarge Steel, Martin Welman, Anthony Jay, Rocker Bonn
ALIADOS SHADE
ENEMIGOS Hermano Ojo, OMAC, Spyral

La organización internacional Jaque Mate, dirigida por Maxwell Lord, colabora con los gobiernos del mundo manteniendo su independencia de todos ellos. Presentado como «agencia de paz mundial», el grupo es, no obstante, famoso por sus métodos a veces cuestionables. Sus operaciones más recientes incluyen la persecución de OMAC, versión biotecnológicamente mejorada de Kevin Kho, científico del Proyecto Cadmus. OMAC fue creado por el malvado satélite sintiente Hermano Ojo, que se había vuelto contra Proyecto Cadmus y buscaba destruirlo. Un equipo de agentes de Jaque Mate –dirigido por Steel y compuesto por Maribel, Pequeño Knipper y, más tarde, Mokkari– fracasó en la captura de OMAC, después de lo cual Lord buscó la ayuda de SHADE, a pesar de las objeciones de Steel.

Este recrudecimiento fue respondido con el intento de Hermano Ojo de asesinar a Lord, a quien guardaba rencor. Pero Lord destruyó a Hermano Ojo en un combate final en el monte Rushmore, durante el cual Steel perdió una mano. Entonces Lord decidió cancelar la caza de OMAC, estimando que ya no era una amenaza para los intereses globales porque volvía a estar bajo el control de la personalidad de Kevin Kho. **AI**

¿CABALLOS BLANCOS?
Steel, Maribel y Mokkari eran miembros de Jaque Mate, con Maxwell Lord como su líder.

DE NUEVO EN CONTACTO
Maxwell Lord recibió una incómoda llamada de su viejo adversario Hermano Ojo.

EN EL ARCHIVO

Las versiones previas de Jaque Mate fueron organizadas por Amanda Waller como rama independiente de Fuerza Especial X, departamento semioficial que supervisaba misiones secretas vitales para EE UU.

Fuerza Especial X controlaba también al Escuadrón Suicida, prefigurando el trabajo posterior de Waller al reunir al Escuadrón estando al mando de ARGUS. Más tarde, Maxwell Lord sustituyó a Waller y tomó el control de Jaque Mate, matando a Blue Beetle en el proceso y liberando a OMAC.

EL ATAQUE DE KOBRA
Jaque Mate tenía numerosos enemigos, pero ninguno más letal –y persistente– que Kobra y sus acólitos.

CHEETAH II

DATOS

DEBUT *Wonder Woman* (Vol. 2) #7 **(ago. 1987)**
VERSIÓN ACTUAL *Justice League* (Vol. 2) #10 **(ago. 2012)**
NOMBRE REAL Barbara Ann Minerva
ESTATURA 1,75 m **PESO** 63 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Pelirrojo
PODERES/HABILIDADES La canalización del espíritu de Cheetah le confiere fuerza y agilidad superhumanas, uñas como cuchillas y sed de sangre
ALIADOS Circe **ENEMIGOS** Wonder Woman, amazonas
AFILIACIONES Sociedad Secreta de Supervillanos, Colección de Fieras, Escuadrón Suicida

SUICIDIO RITUAL
Tía Lyta ordenó a Barbara que se hundiera el cuchillo Matadioses en su propio pecho para así convertirse en el avatar de la diosa de la caza.

Criada en un culto llamado Amazonia, Barbara Minerva se convirtió en Cheetah, adversaria de la verdadera amazona –Wonder Woman– al cortarse ella misma con el cuchillo Matadioses. Ya sea con el Escuadrón Suicida, la Sociedad Secreta de Supervillanos o la Colección de Fieras, Cheetah desea acabar con la Reina Amazona.

Barbara Minerva creció bajo el control de Tía Lyta, quien le enseñó que la vida es una cacería y las personas, rivales o presas. Su iniciación en el culto de Amazonia concluyó con una lucha a muerte contra su propio hermano, tras lo cual Tía Lyta le encargó la misión de recuperar el cuchillo Matadioses. Barbara se forjó una reputación como experta en antigüedades y se sintió entusiasmada al conocer a Wonder Woman… hasta que Diana se burló de las creencias de su secta. Manteniendo una fachada amistosa, convenció a Wonder Woman para que le dejara inspeccionar los artefactos mágicos de la Sala Negra de ARGUS. Una vez allí, halló el cuchillo Matadioses y, según la orden de Tía Lyta, se apuñaló con él y se convirtió en Cheetah.

Durante los seis años siguientes se entregó de lleno al crimen y se enfrentó varias veces con Wonder Woman. Tras ser capturada, pasó un tiempo con el Escuadrón Suicida; liberada por el Sindicato del Crimen, mató a todas las integrantes de Amazonia y el Sindicato le entregó el Lazo de la Verdad de Wonder Woman.

Cheetah reunió a villanos relacionados con animales, al que llamó Colección de Fieras, y capturó a Steve Trevor con el Lazo, tan solo para descubrir que, como carecía de la pureza de intenciones de Diana, los poderes del Lazo no funcionaban con ella; entonces Trevor la atrapó con él y la noqueó. Más tarde fue contratada para matar a Green Arrow, pero fue incapaz de hacerlo, y perdió sus poderes cuando un grupo de Antiguos Dioses anuló los poderes de los metahumanos de la Tierra. **Al**

FISIOLOGÍA FELINA
Además de exhibir fuerza, velocidad y resistencia superhumanas, Cheetah puede «infectar» a otros con rasgos felinos mediante su mordisco.

EN EL ARCHIVO

Dos de los alias actuales de Cheetah –Priscilla Rich y Sabrina Ballesteros– reflejan las identidades de Cheetahs anteriores. Priscilla Rich era una mujer de la alta sociedad y la primera Cheetah, adversaria de Wonder Woman en la Edad de Oro. En 1980 le sucedió su sobrina, Debbi Domaine.

El tiburón de las finanzas Sebastián Ballesteros fue el cuarto Cheetah. Tras llegar a un acuerdo con el dios-planta africano Urzkartaga, usurpó los poderes de la arqueóloga Barbara Minerva. Ballesteros también hizo un pacto con la hechicera Circe para convertir a Vanessa Kapatelis, amiga de Diana, en la segunda Cisne de Plata, y se convirtió en amante de la bruja. Más tarde Minerva mató a Ballesteros y reclamó el título de Cheetah.

ANFITRIÓN DEL DIOS
Ballesteros convenció a Urzkartaga para abandonar a su anfitriona y usarlo a él como conducto de los antiguos poderes de Cheetah.

SOLO UN MORDISCO
Wonder Woman, Superman y el resto de la Liga de la Justicia rastrearon a Cheetah hasta el Congo, donde Superman fue atacado y mordido por la villana.

HISTORIAS CLÁSICAS

***Wonder Woman* (Vol. 1) #6 (otoño 1943)** Priscilla Rich sufre un trastorno de personalidad que la lleva a convertirse en la primera Cheetah, celosa de Wonder Woman. Se une a Villainy Inc.
***Wonder Woman* (Vol. 2) #206 (sep. 2004)** Tras ser engañada por Sebastián Ballesteros y perder sus poderes de Cheetah, Barbara Minerva obtiene su venganza matándole y vuelve a ser Cheetah.
***Final Crisis: Resist* #1 (dic. 2008)** Inmune a la Ecuación Anti-Vida, Cheetah tiene una breve aventura con «Chasquidos» Carr, que la ayuda a unirse a Jaque Mate y a luchar contra Darkseid.

CHEMO

DEBUT *Showcase* (Vol. 1) #39 (jul.–ago. 1962)
VERSIÓN ACTUAL *Justice League* #28 (abr. 2014)
ESTATURA 7,60 m o más **PESO** 2584 kg
OJOS Rojos **CABELLO** No tiene
PODERES/HABILIDADES Es capaz de expulsar por la boca sustancias químicas sumamente tóxicas; fuerza y resistencia aumentadas
ENEMIGOS Hombres de Metal

El Dr. Will Magnus, experto en robótica, trabajaba para el ejército de EE UU cuando dio el primer paso significativo hacia la inteligencia artificial en robótica: el responsómetro. Introducido en tanques de distintos metales fundidos, el responsómetro animaba el metal y dio lugar a la creación de los héroes robóticos llamados Hombres de Metal: Oro, Mercurio, Plomo, Hierro, Estaño y Platino.

Cuando un saboteador misterioso robó un responsómetro y lo arrojó en un tanque de residuos peligrosos, se formó el gigantesco monstruo Chemo. A diferencia de los Hombres de Metal, el villano no parecía tener demasiada conciencia y mostraba ansias de destrucción; arrojaba sustancias nocivas por la boca y provocó un caos inenarrable hasta que fue detenido por el valiente sacrificio de los Hombres de Metal originales. **MM**

CHESHIRE

DEBUT *The New Teen Titans* (Vol. 1) Annual #2 (dic. 1983)
VERSIÓN ACTUAL *Red Hood and the Outlaws* #20 (jul. 2013) **NOMBRE REAL** Jade Nguyen
BASE 'Eth Alth'eban
ESTATURA 1,75 m **PESO** 61 kg
OJOS Negros **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Domina las artes marciales; experta en el uso de venenos
ALIADOS Capucha Roja, Lady Shiva, Tigre de Bronce
ENEMIGOS Los Sin Nombre, Aquaman, los Otros

Aparte de su nombre real, poco se sabe sobre Cheshire. Como miembro tanto de la Liga de Asesinos como de la organización terrorista Caos, se ha ganado la reputación de ser una de las personas más peligrosas del planeta. Aunque se la considera brutal y maligna, Cheshire ha mostrado cierta conciencia, especialmente cuando se trata de Arsenal; cuando trabajaba con la Liga de Asesinos, le robó la gorra, como flirteando con el vigilante; más tarde, apiadándose de él, le liberó de un encierro.

Con todo, no hay que jugar con ella. Experta en artes marciales, usa un dispositivo para teleportarse durante el combate, así como diversos venenos letales, algunos de los cuales emplea para adornar sus afiladas uñas. **MM**

CHIEF, THE [EL JEFE]

DEBUT *My Greatest Adventure* (Vol. 1) #80 (jun. 1963)
VERSIÓN ACTUAL *The Ravagers* #4 (oct. 2012)
NOMBRE REAL Dr. Niles Caulder
ESTATURA 1,77 m **PESO** 98 kg
OJOS Azules **CABELLO** Pelirrojo
PODERES/HABILIDADES Intelecto genial; sumamente persuasivo; usa ciencias experimentales
ALIADOS Beast Boy, ARGUS
ENEMIGOS Sindicato del Crimen, Lex Luthor
AFILIACIONES Patrulla Condenada

Científico loco reducido a una silla de ruedas, Caulder tiene un pasado compartido con la Dra. Caitlin Fairchild, e incluso ayudó por un tiempo a los Ravagers, su grupo de metahumanos fugitivos. Pero él es también un hombre lleno de secretos, y ocultó el hecho de que su aliada no era la verdadera Caitlin Fairchild, sino un clon.

Más tarde formó su propio grupo, la Patrulla Condenada, que convertía en héroes a personas rescatadas al borde de la muerte. Después de que su grupo fuera eliminado por el Sindicato del Crimen, Caulder reclutó a nuevos miembros: Robotman, Hombre Negativo, Element Woman y Elasti-Girl. Luego el equipo se enfrentaría a la Liga de la Justicia por el destino de Power Ring (Jessica Cruz), antes de desaparecer. **MM**

CHRONOS

DEBUT *The Atom* (Vol. 1) #3 (oct.–nov. 1962)
VERSIÓN ACTUAL *Justice League of America* (Vol. 3) #5 (ago. 2013)
NOMBRE REAL David Clinton
ESTATURA 1,77 m **PESO** 78 kg
OJOS Azules **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Gran inteligencia; teleportación propia y ajena a través del tiempo
ENEMIGOS Liga de la Justicia de América, Sociedad Secreta
AFILIACIONES Sociedad Secreta

Cuando el Infiltrado –Alfred Pennyworth de Tierra-3– viajó a la dimensión de la Liga de la Justicia, preparó el camino para la llegada de su amo, Owlman, y sus aliados, el Sindicato del Crimen. Para ello, reunió a algunos de los villanos más peligrosos de la Tierra para formar la Sociedad Secreta. Deseando un cuartel general que pudiera desplazarse en el tiempo y el espacio, el Infiltrado se apoderó del villano viajero temporal Chronos y drenó su energía, que usó para alimentar los saltos en el tiempo de su escondite.

Poco más se sabe sobre la encarnación actual de Chronos. Se conoce que, antes del suceso alterador de la realidad Flashpoint, Chronos era un obstáculo recurrente en el camino del héroe de tamaño cambiante Átomo. **MM**

CIRCE

DEBUT *Wonder Woman* (Vol. 1) #37 (sep.-oct. 1949)
VERSIÓN ACTUAL *Men of War* (Vol. 2) #2 (dic. 2011)
BASE Isla de Eea
ESTATURA 1,80 m **PESO** 61 kg
OJOS Amarillos **CABELLO** Pelirrojo
PODERES/HABILIDADES Hechicera muy poderosa; puede transformar a humanos en superhumanos o en híbridos animal-humano; se teleporta a voluntad; es capaz de producir ilusiones y alterar los objetos físicos a su alrededor; extremadamente longeva
ALIADOS Magog, anihombres
ENEMIGOS Wonder Woman, Superman, Hipólita

Las historias sobre la nefaria bruja Circe se remontan a los días de la civilización clásica y a relatos como la *Odisea*. Aunque distinguir los hechos de la ficción puede resultar difícil cuando se trata del pasado de la hechicera, está claro que Circe mantuvo una antigua rivalidad con Hipólita, la madre de Wonder Woman. Siendo una joven reina, Hipólita aceptó los servicios de Circe para que hechizara las armas de las amazonas a cambio de que los herederos masculinos de las amazonas sirvieran como carnaza humana para el ejército de híbridos animales-humanos de Circe, llamados anihombres. Cuando Hipólita se arrepintió del acuerdo e hizo un trato alternativo con el dios Hefesto, Circe montó en cólera y empezó a tramar su venganza.

La bruja se desquitó con Wonder Woman, y lo hizo mediante un joven llamado David Reid, al que transformó en el poderoso supervillano Magog: lo llenó de odio hacia los superhéroes y lo soltó contra Superman, mientras ella atacaba personalmente a Wonder Woman. Ninguno de los dos logró abatir a los héroes. **MM**

LA BELLA Y LA BESTIA
Circe no se priva de usar sus encantos físicos para que los hombres de voluntad débil cumplan sus órdenes.

EN EL ARCHIVO

Originalmente Circe retó a la Wonder Woman de la Edad de Oro, y en la década de 1980 se convirtió en una figura recurrente en la galería de villanos de Diana. Después de su reinvención tras los sucesos de Crisis en Tierras Infinitas, la versión moderna de la hechicera encajó a la perfección con una Wonder Woman más inspirada que antes en la mitología griega. Reemplazando a Cheetah como enemiga más peligrosa de Wonder Woman, Circe se hizo un lugar en la Banda de la Injusticia durante el reinicio de *JLA* en la década de 1990.

ESPOLEANDO A LOS DIOSES
En una ocasión, Circe enfrentó a unos dioses con otros en la miniserie «La guerra de los dioses». Aun con un ejército de no muertos tras ella, Circe cayó frente a Wonder Woman y sus aliados.

CLAYFACE

DATOS

DEBUT *Detective Comics* (Vol. 1) #40 **(jun. 1940)**
VERSIÓN ACTUAL *Batman* (Vol. 2) #1 **(nov. 2011)**
NOMBRE REAL Basil Karlo **BASE** Gotham City
ESTATURA Variable **PESO** Variable **OJOS** Amarillos **CABELLO** No tiene
PODERES/HABILIDADES Su masa similar a arcilla puede adoptar la forma de diversas armas, como mazas o cuchillas gigantes; fuerza superhumana que aumenta en proporción a su tamaño; puede convertirse en un clon exacto de cualquiera con solo tocarlo; actor dotado capaz de imitar voces y gestos
ALIADOS Hiedra Venenosa, Batwoman, Ragman, Pingüino, Sociedad Secreta de Supervillanos
ENEMIGOS Batman, familia Batman
AFILIACIONES Desconocidos

HOMBRE SIN ROSTRO
Los poderes de Clayface le harían perder su propio ADN, para asumir el de aquellos cuya forma adoptaba.

HAZAÑA DE BARRO
Clayface, amnésico, trató brevemente de reformarse, y se unió al efímero grupo de superhéroes de los Desconocidos, liderado por Batwoman.

Clayface es uno de los más infames y poderosos villanos de Gotham: un criminal que ha demostrado ser notablemente duro para Batman en combate. Capaz de transformar su cuerpo en cualquier cosa, desde un arma hasta una imitación perfecta de una persona o animal, puede mezclarse entre la multitud... o alzarse sobre ella. Actor con delirios de grandeza, el papel más apreciado por Clayface es el de archienemigo del Murciélago.

Basil Karlo nunca sobresalió en el instituto; no fue acosado ni laureado. Luego trató de distinguirse convirtiéndose en un actor famoso. Pero su carrera de actor fue como la del instituto, y le costaba obtener buenos papeles y distinguirse del resto. Desesperado, acudió al Pingüino, que le obsequió con un raro bloque de material parecido a arcilla excavado décadas atrás en una reserva navaja. La arcilla se adhirió por sí sola a Karlo y le confirió un grado actoral con el que jamás habría soñado. Obtuvo un papel protagonista en la película *El terror,* y su carrera al fin despegó.

Ahora Karlo era apuesto y carismático, pero también tenía una vena perversa. Su arrogancia solía exaltarse hasta la violencia, y cuando su temperamento le llevó a atacar a un director, fue despedido. Para empeorar las cosas, empezó a olvidar sus guiones, prefiriendo improvisar antes que tomarse el trabajo de memorizarlos. Pero ese sería el menor de sus problemas: la combinación arcillosa en su interior, en cambio constante, empezó a hacerle imposible conservar su forma a lo largo de una jornada completa de trabajo.

A medida que su estrella decaía en el negocio del cine, Karlo comenzó a compensar al Pingüino con sus capacidades en desarrollo como Clayface, cometiendo crímenes para el villano durante años, hasta que finalmente captó su propio potencial. Con su habilidad de actor y sus recientes poderes, descubrió que podía convertirse en quien quisiera o formar armas gigantes con su enorme cuerpo. Durante su carrera criminal ha chocado repetidamente con Batman hasta convertirse en uno de sus enemigos más poderosos: tanto que incluso obligó al Caballero Oscuro a usar una armadura especial para combatir con él. **MM**

EN EL ARCHIVO

En la larga historia de DC Comics, varios villanos han tomado el nombre de Clayface. El Basil Karlo de la Edad de Oro adoptó esta identidad como un simple asesino enmascarado. En la década de 1960 se apropió del nombre Matt Hagen, que cayó en un charco de un líquido extraño que le dio capacidades metamorfas.

Hagen murió durante Crisis en Tierras Infinitas, pero no antes de que Preston Payne le robara el nombre como un torturado Clayface con un contacto disolvente. El villano Kobra creó su propio Clayface bajo la forma de Lady Clay, futura amante de Preston y madre de su hijo Cassius, alias Clayface V.

CLAYFACE COMPUESTO
Basil Karlo se inyectó una mezcla de las sangres de Hagen, Payne y Fuller, y se convirtió así en la encarnación moderna de Clayface.

HISTORIAS CLÁSICAS

***Detective Comics* (Vol. 1) #298 (dic. 1961)** El segundo Clayface, Matt Hagen, usa fantásticos poderes metamórficos que merecen su título de villano.

***Batman* (Vol. 1) Annual #11 (nov. 1987)** Se examina en detalle la trágica vida de Preston Payne, tercer Clayface, incluido su «romance» con un maniquí inanimado.

***Detective Comics* (Vol. 1) #604-607 (sep.-nov. 1989)** Batman y su aliada Looker combaten el poder combinado de los Clayfaces unidos, al transformarse Basil Karlo en el Clayface Definitivo.

CLOCK KING [REY RELOJ]

DEBUT *World's Finest Comics* #111 (ago. 1960)
VERSIÓN ACTUAL *Green Arrow* (Vol. 5) #22 (sep. 2013)
NOMBRE REAL William «Billy» Tockman
BASE Seattle
ESTATURA 1,85 m **PESO** 105 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Es calvo
HABILIDADES Excepcional mente criminal
ENEMIGOS Green Arrow, Richard Dragon

El jefe mafioso Billy Tockman utilizaba una tienda de reparación de relojes llamada Rey Reloj como tapadera de sus muchos negocios ilegales. Cuando el vigilante contra el crimen Green Arrow empezó a complicar los negocios de todas las bandas de Seattle, Tockman propuso un trato entre ellas para unirlas contra su enemigo común. No les gustó la idea a sus homólogos criminales, y poco después dos de ellos –Jin Fang y Jimmy MacGowan– eran asesinados; pero no por Green Arrow.

Su enemigo real era Richard Dragon, de lo cual John Diggle informó a Tockman, quien acordó con Diggle eliminar a Dragon a cambio de que Green Arrow ignorase sus operaciones. Pero Dragon les ganó la partida, obligando a Tockman a intentar matar a Naomi Singh y Henry Fyff, empleados de Q-Core. En esa situación intervino Emiko, hija de Green Arrow, capturando a Tockman.

En el universo pre-Flashpoint, Rey Reloj era un criminal con máscara de reloj que vivía de prestado y que aparentemente murió en una misión con el Escuadrón Suicida. **AI**

LA HORA DEL CRIMEN
Billy Tockman era conocido por algunos como Rey Reloj, el nombre de la tienda que encubría sus actividades delictivas.

COBALT BLUE [AZUL COBALTO]

DEBUT *Speed Force* #1 (nov. 1997)
NOMBRE REAL Malcolm Thawne
ESTATURA 1,80 m **PESO** 81 kg
OJOS Azules **CABELLO** Rubio
PODERES/HABILIDADES Posee una joya cuya llama puede robar la velocidad de Flash, entre otros poderes mágicos
ENEMIGOS Flash

Malcolm Thawne, hermano gemelo de Barry Allen –el segundo Flash–, fue robado y criado en secreto por los Thawne, una familia de delincuentes. Malcolm supo de la existencia de Barry y de la familia que el destino le había impedido conocer, y usó sus dotes para la hechicería dando rienda suelta a su rabia y sus celos. Se llamó Azul Cobalto y drenó el poder de una mística llama azul y de un talismán cristalino que concentraban su furia –un legado heredado de los Thawne–, y así fue capaz de robar la supervelocidad de Barry Allen.

La muerte de Barry durante Crisis en Tierras Infinitas pareció frustrar el deseo de venganza de Malcolm, que se concentró en sus descendientes y viajó a través del tiempo con la intención de exterminarlos.

El tercer Flash, Wally West, acabó al final con la amenaza de Azul Cobalto corriendo a una velocidad tal que la gema mágica de Thawne se sobrecargó debido al exceso de energía. Cabe suponer que Thawne falleció, pero su talismán –que también contenía su conciencia– sería traspasado a su progenie, llena de odio. **AI**

BRUJERÍA FRATERNA
Azul Cobalto llevaba una gema encantada en medio del pecho. La azul llama mágica que generaba tenía el poder de robar la supervelocidad de Flash.

CLUEMASTER

DEBUT *Detective Comics* #351 (mayo 1966)
VERSIÓN ACTUAL *Batman Eternal* #3 (jun. 2014)
NOMBRE REAL Arthur Brown
BASE Gotham City
ESTATURA 1,80 m **PESO** 77 kg
OJOS Azules **CABELLO** Rubio
PODERES/HABILIDADES Lleva diversas armas y artículos defensivos integrados en el traje
ENEMIGOS Batman **AFILIACIONES** Liga de la Injusticia, Escuadrón Suicida

Presentador de un concurso, Arthur Brown perdió el puesto al insultar a un participante, y a partir de entonces se dedicó al crimen como Cluemaster, distinguiéndose por dejar pistas en la escena del crimen para retar a sus perseguidores a capturarlo.

Batman descubrió su identidad secreta, pero le dejó marchar porque Brown atendía a las necesidades de su familia. Poco después, Cluemaster propuso a Lincoln March trabajar juntos para derribar al Caballero Oscuro de manera definitiva. Reunieron a un buen grupo de hampones de Gotham para llevar a Batman a la extenuación, lanzando distintos ataques simultáneos. Cluemaster se enfrentó luego a Batman sobre la Torre de la Baliza; se burló de él, pero se enfureció cuando Batman le llamó «Acertijo de segunda» que nunca podría haber ejecutado esa operación por sí solo.

Cluemaster fue asesinado por Lincoln March justo cuando estaba a punto de disparar a Batman, frustrándose su plan a causa de un sutil conspirador. Batman tenía razón. **AI**

INGENUO
Cluemaster pensaba que había acabado con Batman, ignorante de que Lincoln March estaba esperando el momento para asestarle el golpe.

CONGLOMERATE [CONGLOMERADO]

DEBUT *Justice League Quarterly* #1 (dic. 1990)
MIEMBROS **Booster Gold** (Michael Carter), **Eco** (Terri Eckhart), **Gitana** (Cindy Reynolds), **Jesse Quick** (Jesse Chambers), **Hardline** (Armando Ramone, antes Reverb), **Maximan** (Henry Hayes), **Nuklon** (Albert Rothstein), **Praxis** (Jason Praxis), **Vapor** (Carrie Donahue), **Templario** (Colin Brandywine)
ALIADOS Liga de la Justicia Internacional
ENEMIGOS Despero
AFILIACIONES STAR Labs

Al carecer de poderes, el héroe Booster Gold se sentía como un suplente con la JLA, así que formó su propio grupo. Con la ayuda financiera de la empresaria Claire Montgomery, fundó el grupo Conglomerado. La plantilla incluía a superhéroes «novatos» como Eco, Gitana y Praxis.

Tras varias aventuras más bien irrelevantes, se separaron, y entonces Montgomery formó un segundo Conglomerado, esta vez compuesto por los villanos qwardianos Deadeye, Elasti-Man, Element Man, Frostbite, Fiero, Scarab y Slipstream, para un combate contra la JLI.

Más tarde, Claire contrató al héroe británico Templario para dirigir una efímera tercera versión del equipo que incluía a empleados antiguos y nuevos. **AI**

HÉROES BIENVENIDOS
Conglomerado, en su debut como equipo, recibió una cálida acogida por parte de la prensa y el público.
1 Reverb
2 Vapor
3 Eco
4 Maximan
5 Booster Gold
6 Praxis
7 Gitana

CONSTANTINE

DATOS

DEBUT *Swamp Thing* (Vol. 2) #37 **(jun. 1985)**
VERSIÓN ACTUAL *Justice League Dark* (Vol. 1) #1 **(nov. 2011)**
NOMBRE REAL John Constantine
BASE Casa del Misterio
ESTATURA 1,83 m **PESO** 72 kg
OJOS Azules **CABELLO** Rubio
PODERES/HABILIDADES Acceso a poderosos artefactos místicos; vasto conocimiento de rituales mágicos y arcanos
ALIADOS Zatanna, Cosa del Pantano
ENEMIGOS Culto de la Llama Fría
AFILIACIONES Liga de la Justicia Oscura

SACRIFICIO FAMILIAR
El joven John, ante la muerte de su familia, comprendió que un gran poder conlleva un gran sacrificio.

Temido por la mayoría, de confianza para pocos, necesario para muchos, John Constantine maneja una mente retorcida y una magia poderosa. Ignora las buenas costumbres y usa a quien sea para lograr lo que busca. Por suerte para sus amigos y para todas las personas que ha salvado a lo largo de los años, habitualmente busca lo correcto. Habitualmente...

Sobre la niñez de este hombre nativo de Liverpool se cuentan muchas historias contradictorias, pero todas acaban con la trágica pérdida de su familia. Siendo joven se vio arrastrado por el mundo de lo oculto, y pasó años viajando por Europa para profundizar en su conocimiento antes de marcharse a Nueva York para estudiar con Nick Necro y el Barón Winters. Constantine se enamoró de Zatanna, novia de Necro y también maga. El grupo combatió al Culto de la Llama Fría, pero la alianza se quebró cuando la obsesión de Nick con los Libros de la Magia acabó de unir a John y Zatanna.

En venganza, Nick llegó a un acuerdo con la Llama Fría para confinar a Constantine en el Infierno a cambio de su ayuda para hallar los Libros de la Magia. John le ganó la partida a Nick y lo envió a él al Infierno; pero su romance con Zatanna se rompió cuando las investigaciones ocultas de Constantine resultaron en la muerte del padre de ella, Zatara. La pareja no volvió a verse hasta que John la buscó al tener noticias de la separación de la Encantadora y su anfitriona humana, June Moone, y de la amenaza que esto suponía para el mundo. Constantine fue vital para reunir a un grupo que incluía a Zatanna, la Liga de la Justicia Oscura, para combatir a la Encantadora y reunir a la villana con su anfitriona, pese a las objeciones del equipo.

Constantine también intentó manipular la carrera por la Caja de Pandora robando temporalmente los poderes de Shazam, pero no pudo impedir la llegada del Sindicato del Crimen a la Tierra. Tras la derrota del Sindicato, retomó su guerra contra la Llama Fría y fue transportado mágicamente a Tierra-2. Allí eliminó a la versión alternativa de sí mismo para salvar a muchas personas –incluida parte de su familia– de Darkseid y los violentos parademonios. Llevó a estas almas rescatadas a la Tierra y luego las teleportó, seguro –como siempre– de haber hecho lo necesario. **Al**

HUMO INFERNAL
Constantine trabaja mejor entre bastidores, manipulando a otros. Pero, cuando la ocasión lo merece, puede desplegar sus formidables poderes.

EN EL ARCHIVO

El cinismo, los cigarrillos y la gabardina de Constantine son algunas de las constantes en su historia a lo largo de universos y tramas. Pero su itinerario hacia lo oculto difería en sus primeras encarnaciones.

Tras una niñez traumática y un periodo de giras con una banda punk, John probó la magia en un ritual que acabó con la posesión demoniaca de la chica a la que intentaba ayudar. Traumatizado, pasó un tiempo en un hospital psiquiátrico antes de embarcarse en una carrera como investigador paranormal. Sospechoso para amigos y enemigos, ha forjado una sólida asociación con la Cosa del Pantano, que lo conoció en sus inicios en el negocio paranormal.

LOS CHICOS DE LA BANDA
Cuando un canal de EE UU quiso hacer un documental sobre su banda Membrana Mucosa, John se encontró investigando extraños tejemanejes en Newcastle.

HISTORIAS CLÁSICAS

***Hellblazer* #11 (nov. 1988)** Narra la trágica historia del Grupo de Newcastle, un equipo informal de jóvenes investigadores de lo oculto que intentaron sin éxito librar del demonio Nergal a la niña Astra Logue.
***Swamp Thing* (Vol. 2) #46 (abr. 1986)** Constantine presenta a la Cosa del Pantano al Parlamento de Árboles, preparando la escena para su ascenso a avatar del Verde.
***Hellblazer* #41-46 (mayo-oct. 1991)** El pasado y los malos hábitos de John le alcanzan de golpe cuando se enfrenta a un cáncer terminal de pulmón y a un diablo decidido a hacerse con su alma.

LUCHA POR ZATANNA
Nick Necro y Constantine se enfrentan entre sí. Para salvar a la mujer a la que ambos amaban, Zatanna, uno de ellos debía ser sacrificado.

COPPERHEAD

DEBUT *The Brave and the Bold* (Vol. 1) #78 **(jun.-jul. 1968)**
VERSIÓN ACTUAL *Justice League* (Vol. 2) #18 **(mayo 2013)**
ESTATURA 1,88 m (humano); variable (reptiloide)
PESO 91 kg (humano); variable (reptiloide)
OJOS Marrones (humano); verdes (reptiloide)
PODERES/HABILIDADES Contorsionista serpentiforme; velocidad, reflejos y fuerza aumentados; colmillos venenosos; movimiento sin apenas fricción; cola prensil; escala superficies verticales; presa estranguladora
ALIADOS Hellgrammite
ENEMIGOS Batman, Canario Negro, Nigthwing
AFILIACIONES Sociedad Secreta de Supervillanos, Black Lantern Corps

BOTAS DE PIEL DE SERPIENTE
La brutalidad de Copperhead, su velocidad serpentina y su fuerza reptiliana nunca han igualado el pensamiento frío y el infalible entrenamiento marcial de Batman.

El criminal profesional Copperhead utilizaba un traje de tecnología avanzada y aspecto ofídico que imitaba las ventajas evolutivas de muchos reptiles. Pero su reputación de infalible quedó arruinada en cuanto empezó a enfrentarse a superhéroes. Adversario cruel y peligroso para la policía, resultaba poco más que una broma ante metacriminales.

Inmerso en una frustrante espiral descendente, vendió su alma a cambio de aumentar su poder, y fue transformado místicamente en un híbrido serpiente-humano. Por desgracia, pese a que la transformación le otorgó letales poderes naturales, también redujo en gran medida su inteligencia. Se convirtió en un matón brutal, esclavizado por el apetito carnívoro de los reptiles que encarnaba, con la mente y el cuerpo en regresión gradual hacia los de una bestia salvaje.

Incapaz ya de planificar, pero aún ferozmente peligroso, Copperhead se convirtió en sicario de grupos como la Sociedad Secreta de Supervillanos. Arrogante y confiado en exceso, fue eliminado con facilidad por Deathstroke el Exterminador cuando el mercenario cambió súbitamente de bando durante la invasión del Sindicato del Crimen. **WW**

DEPREDADOR AL ACECHO
Pese a sus destrezas reptilianas y sus mejoras místicas, Copperhead solo era una amenaza real cuando podía tomar a su oponente por sorpresa.

EN EL ARCHIVO

Ladrón y asesino con un arsenal de trucos, Copperhead fue siempre un segundón. Tras ser recreado por el demoníaco tentador Nerón, inició un espantoso descenso hacia la bestialidad pura.

Cuando comenzó a comerse a sus víctimas, fue juzgado como asesino en serie por la fiscal de distrito Kate Spencer, que posteriormente lo eliminó en su papel de Manhunter. El nombre de Copperhead lo tomó entonces el psicópata asesino Nathan Prince, de los Titanes del Terror.

DOMINIO EFÍMERO
La ambición, la astucia y el poder salvaje de Copperhead le ayudaban al principio a conseguir ventaja frente a héroes como Batman, pero pronto cambiaban las tornas.

COUNT VERTIGO [CONDE VÉRTIGO]

DEBUT *World's Finest Comics* (Vol. 1) #251 **(jun.-jul. 1978)**
VERSIÓN ACTUAL *Green Arrow* (Vol. 5) #22 **(sep. 2013)**
NOMBRE REAL Warren (antes Werner) Zytle
BASE Vlatava
ESTATURA 1,80 m **PESO** 85 kg
OJOS Azules **CABELLO** Rubio
PODERES/HABILIDADES Añadidos cibernéticos en el cerebro que pueden provocar alteraciones del equilibrio e incluso la muerte mediante la inducción de una hemorragia cerebral
ENEMIGOS Green Arrow, Shado
AFILIACIONES Cazadores de Arcos Largos, Crius

Hace décadas, cuando el reino de Vlatava, en Europa oriental, cayó bajo los rebeldes republicanos, el conde Zytle fue asesinado y su esposa y su hijo huyeron a Canadá. Ella se dedicó a la prostitución para sobrevivir; cayó en la drogadicción y culpaba a su débil hijo Werner de todos sus problemas. Finalmente, vendió al pequeño al Hospital Crius de Investigación y Salud Mental. Allí, eficientes e impasibles científicos buscaban medios para «mejorar» selectivamente a los niños, y el frágil chaval –renombrado Warren– parecía un candidato ideal para sus experimentos.

Maltratado clínicamente y absolutamente desamparado, Warren pasó su niñez bajo la fría tutela del doctor Witchell. Durante diez años, su cerebro fue sistemáticamente modificado mediante dispositivos electrónicos, y desarrolló el poder de desorientar de forma angustiosa las mentes de quienes le rodeaban. Ya adolescente, escapó y, desactivando los mecanismos de seguridad de Crius, usó sus capacidades para matar a sus supervisores. Obtuvo fondos trabajando para el crimen organizado; regresó a Vlatava y reclamó el país, y tomó posesión de él como Conde Vértigo. Monarca benevolente ante el mundo, Vértigo controlaba en secreto un imperio criminal, lo cual le llevó a enfrentarse con Green Arrow y Shado. **WW**

PODER DE VÉRTIGO
Werner Zytle creía que su capacidad para retorcer las percepciones y herir las mentes le situaba más allá del alcance de los héroes comunes.

EN EL ARCHIVO

La primera aparición del Conde Vértigo fue en su intento de recuperar las joyas de la corona que Vlatava había vendido durante la guerra. Enfrentado a Green Arrow, liberó sus poderes desorientadores, que eran un efecto secundario de la tecnología empleada para corregir su trastorno auditivo hereditario.

Tras años de actividad criminal, Vértigo fue finalmente apresado y se unió al Escuadrón Suicida para reducir su condena. Después fue reclutado por Jaque Mate, la agencia de espionaje de la ONU, convirtiéndose en Caballo Blanco de Amanda Waller.

POLÍTICA DE PODER
El Conde Vértigo sabía cómo usar el poder, y elegía a sus aliados por su utilidad inmediata más que por su potencial a largo plazo.

COSMIC BOY [CÓSMICO]

DATOS

DEBUT *Adventure Comics* (Vol. 1) #247 **(abr. 1958)**
VERSIÓN ACTUAL *Legion of Super-Heroes* (Vol. 7) #1 **(nov. 2011)**
BASE C. G. de la Legión de Superhéroes, Metrópolis del siglo XXXI
NOMBRE REAL Rokk Krinn
ESTATURA 1,70 m **PESO** 66 kg
OJOS Azules **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Generación y manipulación de campos magnéticos; devoción y dedicación inquebrantables a la Legión
ALIADOS Garth Ranzz, Imra Ardeen, Superman
ENEMIGOS Legión de Supervillanos, Cinco Fatales, Círculo Oscuro
AFILIACIONES Legión de Superhéroes

HISTORIAS CLÁSICAS

***Adventure Comics* (Vol. 1) #247 (abr. 1958)** Cósmico, amante de la historia, lleva a sus amigos al pasado para reclutar a Superboy y gastar una pequeña broma al mítico Chico de Acero.
***Legion of Super-Heroes* (Vol. 2) #297 (mar. 1983)** Tras la muerte de su familia en un ataque terrorista, el normalmente estable y estoico Cósmico se lanza a la venganza arrastrado por la furia.
***Legion of Super-Heroes* (Vol. 3) #62 (jul. 1989)** Con las Guerras de la Magia devastando las leyes de la realidad, el hermano menor de Cósmico, Pol, recién salido de la Academia Legión, sacrifica su vida para salvar el universo.

A TODA MÁQUINA
La vida como Legionario enseñó a Cósmico a usar su poder magnético de unos modos –y con una intensidad– que otros braalianos no podían imaginar ni igualar.

HOGAR DE HÉROES
Saturn y Relámpago, sus colegas fundadores, llevaban una vida normal fuera del grupo, pero Cósmico siempre consideró la Legión su verdadero hogar.

Dueño de una fuerza sin parangón y de una habilidad incomparable para manipular campos y fuerzas magnéticos, el Legionario fundador Cósmico es la columna vertebral de la Legión: responsable, valeroso y serenamente capaz. Fue votado unánimemente como primer líder del grupo por sus colegas, y ha servido fielmente con dedicación y honor bajo el mando de cada comandante que ha seguido su excelente ejemplo.

Rokk Krinn nació en la Tierra, unos meses antes de que sus padres volvieran a su mundo natal Braal. Debido a la mezcla de campos magnéticos durante sus primeros meses, el bebé desarrolló las capacidades de manipulación magnética de su raza hasta un grado extraordinario. Apenas adolescente, usó esos poderes para coronarse campeón del deporte magnoball.

A los 15 años, Rokk dejó su planeta durante una de las frecuentes recesiones económicas de Braal para buscar trabajo en otro sitio. De camino a la Tierra, se encontró con Garth Ranzz, de Winath, y con Imra Ardeen, de Titán, la luna de Saturno; juntos evitaron un intento de asesinar a R. J. Brande. El acaudalado tecnólogo manifestó su gratitud estableciéndolos como equipo de héroes independientes, oferta que incluía un salario estable. Sereno bajo presión y dotado estratega, Rokk fue elegido líder y empezó a ampliar el equipo mediante entrevistas. Su estilo de gestión contribuyó a asegurar la independencia y la seguridad de la Legión.

Rokk trajo a la Tierra a sus padres y a su hermano menor, y a través del equipo conoció a la que sería su esposa, Lydda Jath (Nocturna). Sufrió un duro golpe cuando sus padres fueron alcanzados por un ataque nuclear terrorista; pero tras tomarse venganza y dejar brevemente el equipo, regresó más decidido que nunca a proteger a los débiles frente a los bárbaros. **WW**

TALENTO NATURAL
El mayor talento de Rokk Krinn era su capacidad para atraer a jóvenes idealistas y valerosos a la Legión, y convertirlos en héroes salvadores del universo.

EN EL ARCHIVO

Cósmico tiene un vínculo único con Garth, Imra y Superboy; una profunda conexión que se extiende más allá de la camaradería de Legionarios. Cuando el ya adulto Superman fue capturado por la Legión de Supervillanos, Rokk dirigió a sus amigos más próximos al pasado para rescatarlo.

En una ocasión anterior, después de Crisis en Tierras Infinitas, Rokk supo que la historia había cambiado, con Superboy convertido ahora en Legionario. Cósmico y su novia Nocturna fueron catapultados al Final del Tiempo, donde su pugna con el Señor del Tiempo acabó de manera imprecisa: ellos nunca supieron que se les había permitido escapar.

INTERFERENCIA MAGNÉTICA
Como héroe, Cósmico siempre ha luchado tanto con su mente como con sus extraordinarios poderes magnéticos.

COURT OF OWLS [TRIBUNAL DE LOS BÚHOS]

DATOS

DEBUT *Batman* (Vol. 2) #1 **(nov. 2011)**
BASE Originalmente Gotham City; hoy, global
MIEMBROS NOTABLES Benjamin Orchard, John Wycliffe, Maria Powers, Joseph Powers, Sebastian Clark, Lincoln March, Robin (Damian Wayne), Dick Grayson
ALIADOS Ejército de Garras y miembros secretos de los Búhos
ENEMIGOS Batman, familia Batman, Garra (Calvin Rose), Bane, Mr. Frío, Pingüino
AFILIACIONES Alta sociedad de todo el mundo

HISTORIAS CLÁSICAS

***Batman* (Vol. 2) #1–10 (nov. 2011–sep. 2012)** Batman descubre el Tribunal de los Búhos, lucha para salir de su laberinto y conoce la conexión de Lincoln March con el Tribunal y con su propio pasado.

***Batman and Robin* (Vol. 2) #23.2 (nov. 2013)** Se presenta el pasado del Tribunal, desde los primeros días de la ruinosa zona de los Narrows de Gotham en 1862, a través de la década de 1970 y hasta hoy.

***Batman* (Vol. 2) #39 (abr. 2015)** El Caballero Oscuro regresa al laberinto del Tribunal en un intento de recabar la ayuda de los Búhos para derrotar al Joker.

«Cuidaos del Tribunal de los Búhos, que nunca deja de vigilar; manda en Gotham desde las sombras, oculto tras el granito y la cal. Os vigilan en vuestro hogar, os vigilan cuando os acostáis; no habléis de ellos ni en susurros o enviarán a la Garra para que muráis.» Esta rima sobre el Tribunal de los Búhos es tan vieja como la propia Gotham; y, como Batman ha descubierto recientemente, la supuesta leyenda urbana es muy real y muy peligrosa.

JUEGO DE AVES
El Tribunal de los Búhos emplea a los asesinos llamados Garras para ejecutar sus órdenes por la noche, matando a sus objetivos sin ser vistos y encubriendo cualquier signo del crimen.

Sociedad secreta compuesta solo por las figuras más poderosas y corruptas, el Tribunal de los Búhos es un auténtico «quién es quién» de los sociópatas más ricos de Gotham. Se consideran los dueños de la ciudad, y refuerzan esa idea con un ejército de asesinos llamados Garras, listos para matar a cualquiera que se cruce en su camino.

Aunque el Caballero Oscuro no encontró pruebas de su existencia hasta hace poco, existen relatos de su actividad desde 1862, cuando lanzaron a una Garra llamada Carnicero de Gotham sobre sus adversarios políticos. En lugar de matar a sus presas según lo previsto y desaparecer en la noche, esta Garra convirtió sus asesinatos en un espectáculo, llegando el asunto a los titulares de prensa. En 1891, un fotógrafo intentó sacar a la luz las infames actividades del Tribunal de los Búhos, y fue ahorcado por ello. Y en 1914, el miembro del Tribunal Benjamin Orchard escarmentó al alcalde de Gotham encerrándolo en el laberinto del Tribunal, que se extiende bajo las calles de la ciudad.

Batman descubrió ese laberinto mientras investigaba al Tribunal de los Búhos, y fue obligado a sufrirlo y combatir con una poderosa Garra decidida a destrozarlo. Batman no tardó en deducir que su socio Lincoln March era en realidad miembro de los Búhos, y que intentaba hacerse con su fortuna traicionándolo. Aunque el Caballero Oscuro logró derrotar al enloquecido March –que insistía en que era el hermano de Bruce Wayne–, fue demasiado tarde para impedir que el villano envenenara una estancia llena con los miembros más valiosos del Tribunal. Más tarde, March conseguiría recuperar el favor del Tribunal de los Búhos al reclutar a Dick Grayson para la organización clandestina. **MM**

CORTEJO DE JUVENTUD
El Tribunal inicia a sus miembros a temprana edad, acogiéndolos para su causa e insensibilizándolos ante la violencia infligida por sus obedientes Garras.

¿ODIO FRATERNO?
Batman y Lincoln March luchan sobre los tejados de Gotham cuando March intenta convencer a Bruce Wayne de que él es Thomas Wayne Jr., su hermano.

BÚHO CAÍDO
Calvin Rose iba a ser una Garra del Tribunal de los Búhos pero se rebeló, y entonces Bane le mostró su error de un modo brutal. Finalmente Rose logró la libertad y se unió a Batman Inc.

CREATURE COMMANDOS [COMANDO DE MONSTRUOS]

DEBUT *Weird War Tales* (Vol. 1) #93 **(nov. 1980)**
VERSIÓN ACTUAL *Frankenstein: Agent of S.H.A.D.E.* #1 **(nov. 2011)**
BASE Granja de Hormigas
MIEMBROS NOTABLES **Frankenstein**, **Lady Frankenstein**, **Sirena** (Dra. Nina Mazursky), **Hombre Lobo** (Warren Griffith), **Vampiro** (Vincent Velcoro), **G. I. Robot**, **G. I. Zombie**, **Momia** (Khalis), **Bogman**, **Dra. Medusa**
ALIADOS SHADE, Padre Tiempo, Ray Palmer
ENEMIGOS Monstruos diversos

Oculto en un globo volador, indestructible de 7,5 cm se encuentra el cuartel general de SHADE, el Comité de Defensa Superhumana Avanzada. Logrado mediante un híbrido de teleportación y tecnología reductora diseñado por el enlace científico de SHADE, Ray Palmer, la esfera sirve como base de operaciones para algunos de los más extraños héroes metahumanos del planeta: el Comando de Monstruos (o Monster).

Liderados por el Agente Frankenstein, el Comando recibe órdenes de Padre Tiempo, director de operaciones de SHADE. Aunque Padre Tiempo suele aparecer como una niña, este líder natural ha ocupado muchos cuerpos en el curso de su larga vida para asegurarse de seguir siendo parte vital de las operaciones de SHADE.

El nombre oficial del Comando es División M, y es básicamente el resultado de los experimentos de la división científica de SHADE, excepto Momia, de quien se dice que tiene miles de años y que, simplemente, fue descubierto por SHADE. Frankenstein se unió al grupo cuando su ex esposa desapareció durante la investigación de un ataque de monstruos. Esto llevó a SHADE a viajar al llamado Planeta Monstruo, una misión exitosa que animó a Frankenstein con la perspectiva de trabajar con un equipo táctico. Desde entonces el equipo se ha convertido en la primera línea de defensa contra todo tipo de terrores nocturnos. **MM**

EN EL ARCHIVO

El Comando de Monstruos apareció en 1980 en *Weird War Tales*. Etiquetada como Proyecto M, la unidad era una creación del tiempo de la II Guerra Mundial para crear soldados que aterrorizaran al Eje.

Este grupo original era liderado por el teniente Matthew Shrieve e incluía al Hombre Lobo y al Vampiro de la formación actual, así como a un monstruo similar a Frankenstein llamado Elliot Taylor. Más adelante se unió un miembro femenino, la Dra. Medusa. Antes de llegar a la reencarnación post-Flashpoint hubo aún dos versiones más del Comando.

CRIATURAS DESATADAS
Superman conoció al Comando de Monstruos en la reconstruida Kandor en el Ártico. Secuestrado por Brainiac, este equipo había servido en la II Guerra Mundial e incluía a G. I. Robot.

EN EL ARCHIVO

La versión original de Creeper debutó en 1968. Mientras investigaba a una organización criminal, el presentador Jack Ryder se disfrazó con un slip y una peluca verdes, una suerte de capa de pelo rojo y maquillaje amarillo. Cuando el agonizante profesor Yatz inyectó a Creeper una fórmula para aumentar su poder, Ryder se dio cuenta de que podía alternar entre su identidad civil y su disfraz de Creeper pulsando un activador. Y luchó contra el crimen, usando una risa demencial para inspirar miedo en los criminales.

SIGUE RIENDO
La historia de Creeper sufrió cambios tras ciertos sucesos alteradores de la realidad. En esta versión, la poción que convertía a Ryder en Creeper estaba infectada con veneno del Joker.

CREEPER

DEBUT *Showcase* (Vol. 1) #73 **(mar.-abr. 1968)**
VERSIÓN ACTUAL *Katana* #3 **(jun. 2013)**
NOMBRE REAL Jack Ryder
ESTATURA 1,83 m **PESO** 87 kg
OJOS Rojos **CABELLO** Verde
PODERES/HABILIDADES Alberga a un demonio mágico que posee fuerza, resistencia y agilidad superhumanas; salta grandes distancias; sus armas incluyen cadenas que generan tornados artificiales
ALIADOS Killer Croc
ENEMIGOS Katana, Batman

La entidad conocida como Creeper es un demonio místico llamado Oni procedente de otra realidad. Llegó a la Tierra en el Japón del siglo XVI a través de una «grieta en el mundo». En una época asolada por hambrunas, tornados y otras catástrofes, el demonio Oni asumió la forma de un niño llamado Jakku.

Tras 20 años provocando el caos, Oni fue al cabo descubierto por un samurái y aprisionado en la espada mística Soultaker (Ladrona de Almas). Pasaron siglos y la espada cayó en manos de la heroína Katana. Durante un combate con Killer Croc, la espada se rompió y liberó a sus moradores, incluido Creeper.

Por entonces, Jack Ryder, presentador del programa de entrevistas *No conoces a Jack*, fue asesinado mientras informaba sobre un monstruo gigante. Cuando el cuerpo de Ryder fue embarcado hacia San Francisco, Creeper tomó posesión de él y lo resucitó. Ahora Ryder está desgarrado entre dos identidades: su ordenada vida civil y la caótica existencia de Creeper. **MM**

CRIME SYNDICATE [SINDICATO DEL CRIMEN]

DATOS

DEBUT *Justice League of America* #29 **(ago. 1964)**
VERSIÓN ACTUAL *Justice League* (Vol. 2) #23 **(oct. 2013)**
UNIVERSO Tierra-3
MIEMBROS (HÉROES HOMÓLOGOS EN LA TIERRA) **ULTRAMAN** (Superman); **SUPERWOMAN** (Wonder Woman); **OWLMAN** (Batman); **POWER RING** (Green Lantern); **DEATHSTORM** (Firestorm); **ATÓMICA** (Átomo); **JOHNNY QUICK** (Flash); **REY DEL MAR** (Aquaman); **RED** (Ciborg); **INFILTRADO** (genio criminal)
ALIADOS Sociedad Secreta de Supervillanos
ENEMIGOS Ligas de la Justicia, Liga de la Injusticia, Alexander Luthor, Jóvenes Titanes, Patrulla Condenada

A LA DEFENSIVA
Con muchos de sus miembros apresados en una matriz subatómica, la JLA estaba peligrosamente mermada al enfrentarse con el Sindicato del Crimen sobre los escombros de la Atalaya de la Liga.

HISTORIAS CLÁSICAS

***Justice League of America* #29-30 (ago.-sep. 1964)** El Sindicato del Crimen busca un nuevo reto… y muerde más de lo que puede tragar cuando se enfrenta a la Liga y a la Sociedad de la Justicia de América a la vez.

***JLA* (Vol. 1) #107-114 (dic. 2004-jul. 2005)** La versión del universo de antimateria del Sindicato del Crimen invade la Tierra, y con ello atrae la terrible atención de los aliens qwardianos.

***JLA* (Vol. 2) #50-53 (dic. 2010-mar. 2011)** El Sindicato se alía de mala gana con la JLA para combatir al temible Omega Man, antes de que Owlman traicione a la JLA. Anticipándolo, Batman ejecuta un plan para resucitar a Lex Luthor.

RECIÉN LLEGADOS
Cuando varios miembros del Sindicato llegaron al templo de Hefesto, en la Atenas de Tierra-0, pareció que el Rey del Mar no había sobrevivido al viaje desde Tierra-3.

El Sindicato del Crimen de América, versión tiránica en Tierra-3 de la Liga de la Justicia, vio Tierra-0 como una nueva frontera que conquistar tras el devastador ataque del Anti-Monitor sobre su planeta natal. Sin embargo, primero tenía que derrotar a sus homólogos en Tierra-0, que recibieron ayuda desde sectores inesperados...

El Sindicato del Crimen se reunió como un grupo de brutales señores de Tierra-3, un mundo donde las ideas del bien y el mal se habían abandonado por completo y solo importaba la fuerza. El ataque de una entidad misteriosa (luego revelada como el Anti-Monitor) arrasó gran parte del planeta, empujando al Sindicato a buscar un nuevo mundo que dominar. Sus miembros pusieron la vista en Tierra-0, y la invadieron después de que dos de ellos –Atómica y el Infiltrado– prepararan el terreno reuniendo a la Sociedad Secreta de Supervillanos y conspirando con ellos para debilitar a la Liga de la Justicia.

El Infiltrado había logrado la Caja de Pandora y la usó para abrir un portal entre las dos Tierras, iniciando un breve reinado del terror en el cual los miembros del Sindicato mataron a varios héroes de Tierra-0. Power Ring, Infiltrado, Atómica y Johnny Quick murieron en un combate contra las fuerzas combinadas de las tres Ligas de la Justicia más varios miembros disidentes de la Sociedad Secreta. Tras el conflicto, el resto del Sindicato del Crimen o bien había muerto o bien siguió caminos separados.

El Shazam de Tierra-3 –un Alexander Luthor cautivo– fue liberado en el combate, pero luego murió a manos del Lex Luthor de Tierra-0. El Rey del Mar, supuestamente muerto durante el tránsito hasta Tierra-0, se reanimó y fue poseído por Deadman. Ultraman, una Superwoman embarazada y Owlman fueron apresados o desaparecieron. Red fue destruido, y el anillo de Volthoom de Power Ring halló otro huésped, Jessica Cruz, y la usó para recrear a Red a partir de Ciborg. Cruz y Ciborg visitaron a Superwoman en prisión, mientras que Owlman reaparecía con un plan para liberar a Ultraman y colaborar con la Liga de la Justicia de América contra el Anti-Monitor. **Al**

EN EL ARCHIVO

El Sindicato del Crimen de América había acosado a la Liga de la Justicia y a la Sociedad de la Justica durante décadas desde que la segunda «Crisis» de 1964 combinó las historias de Tierra-2 y Tierra-3. Esta primera versión de Tierra-3 no tuvo héroes hasta el debut de un equivalente heroico de Lex Luthor. Un posterior intento de conquista por la versión del Sindicato del universo de antimateria fue detenido por Detective Marciano.

ATAQUE SORPRESA
La formación clásica del Sindicato del Crimen lanzó una ofensiva sobre una JLA desprevenida, que esperaba una visita de la JSA.

DOBLES LETALES
Algunos de los miembros originales del Sindicato del Crimen:
1 Ultraman
2 Superwoman
3 Deathstorm
4 Power Ring
5 Red
6 Owlman
7 Johnny Quick
8 Atómica

CRIMSON AVENGER [VENGADOR CARMESÍ]

DEBUT *Detective Comics* (Vol. 1) #20 (oct. 1938) (Lee Travis varón)
VERSIÓN ACTUAL *Earth 2* (Vol. 1) #5 (dic. 2012) (Lee Travis mujer)
NOMBRE REAL Lee Travis (mujer)
BASE Nueva York de Tierra-2
ESTATURA 1,70 m **PESO** 61 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Hábil periodista de investigación **ALIADOS** James Wing

MUCHOS ROSTROS CARMESÍES
Jill Kyle (1), el Lee Travis varón (2) y una reportera con el mismo nombre (3), todos ellos están vinculados al Vengador Carmesí.

El primer Vengador Carmesí fue Lee Travis, editor del *Daily Globe-Leader* y, bajo el disfraz, el primer superhéroe enmascarado conocido, asistido hábilmente por su sirviente Wing. Se unieron a los Siete Soldados de la Victoria, y Hombre Nébula envió a Travis al futuro, donde supo cómo iba a morir. Las pistolas Colt gemelas de Travis hallaron su camino hasta una joven abogada afroamericana de Detroit, Jill Kyle, que descubrió que portaban una maldición y que, al usarlas, se transformaba en un espíritu de venganza conocido como Vengador Carmesí.

Otra Lee Travis post-Flashpoint trabajaba como reportera para la Global Broadcasting Corporation de Tierra-2. Estuvo presente en el debut de las nuevas Maravillas del Mundo cuando estas combatían al devorador de vida Solomon Grundy. Luego fue testigo, junto al cámara James Wing, de la muerte aparente de Alan Scott (Green Lantern) a manos de Steppenwolf y sus Perros Hambrientos... lo que insinúa tal vez que podría aparecer un nuevo Vengador Carmesí. **AI**

CRUX

DEBUT *Red Hood and the Outlaws* (Vol. 1) #1 (nov. 2011)
NOMBRE REAL Simon Amal
ESTATURA 2,31 m **PESO** 172 kg
OJOS Amarillos **CABELLO** No tiene
PODERES/HABILIDADES Vuelo; fuerza y resistencia aumentadas; experto en xenobiología
ALIADOS Arsenal, Capucha Roja
ENEMIGOS Tamaranos
AFILIACIONES Forajidos

Los padres de Simon Amal, investigadores de la vida extraterrestre, murieron al estrellarse contra ellos una nave tamarana. Movido por la sed de venganza contra todos los aliens –en especial contra los tamaranos–, Simon siguió con la investigación de sus padres e ideó un método para empalmar ADN alienígena en su propio genoma. Esto le dio la capacidad de transformarse en un ser reptiliano alado.

Cuando vio una foto de Starfire, la reconoció como tamarana y tramó un plan para matarla bajo su nueva forma de Crux. Al atacarla en Colorado usando restos de tecnología tamarana, se encontró enfrentado a Jason Todd y Roy Harper. Fue vencido, y Jason le dejó en el Asilo Arkham. Más tarde, con Starfire desaparecida, Todd le pidió ayuda para encontrarla, y Crux, arrepentido, aceptó unirse a Arsenal y Capucha Roja en su búsqueda. **AI**

CUPID [CUPIDO]

DEBUT *Green Arrow and Black Canary* #15 (feb. 2009)
VERSIÓN ACTUAL *Green Arrow* (Vol. 5) #39 (abr. 2015)
NOMBRE REAL Carrie Cutter
ESTATURA 1,72 m **PESO** 59 kg
OJOS Azules **CABELLO** Pelirrojo
PODERES/HABILIDADES Entrenamiento en operaciones especiales; sentidos mejorados; experta arquera y francotiradora
ALIADOS John King **ENEMIGOS** Green Arrow

La soldado de operaciones especiales Carrie Cutter quedó tan perturbada por lo ocurrido en una de sus misiones que se sometió a un tratamiento experimental con la organización COBALT. Su capacidad física y sensorial mejoró, pero le costó la estabilidad mental. Cuando Oliver Queen (Green Arrow) mató a su marido por un error de identificación, Carrie se enamoró de él obsesivamente y se convirtió en Cupido. Sin brújula moral, conseguir a Green Arrow se convirtió en el objetivo de su vida, y mataría a cualquiera para lograrlo, en particular a Canario Negro.

Cupido mató a muchos de los enemigos de Queen y a continuación desapareció. Más tarde resurgió en Seattle, donde John King, némesis de Green Arrow, reunía a una banda de villanos para eliminar a Oliver. **AI**

CYBORG SUPERMAN [SUPERMAN CIBORG]

DEBUT *Adventures of Superman* #465 (abr. 1990) (como Henshaw); *Adventures of Superman* #500 (jun. 1993) (como Ciborg)
VERSIÓN ACTUAL *Supergirl* (Vol. 6) #5 (mar. 2012) (como Zor-El); *Supergirl* (Vol. 6) #21 (ago. 2013) (como Ciborg)
NOMBRE REAL Zor-El
BASE Móvil
ESTATURA Variable **PESO** Variable
PODERES/HABILIDADES Control sobre máquinas y ordenadores; fuerza física y poderes ofensivos que replican los de Superman
ALIADOS Brainiac, Juicio Final
ENEMIGOS Superman, Supergirl

Zor-El, tío de Superman, y supuestamente muerto en la destrucción de Krypton, fue en realidad rescatado por Brainiac y sometido a una serie de aumentos cibernéticos que trastornaron su personalidad y lo reconstruyeron como Superman Ciborg: el explorador de Brainiac para buscar las especies más poderosas del universo.

Buscando reconstituir su cuerpo, Zor-El atrajo a Supergirl hasta el planeta I'noxia, compuesto por fragmentos de mundos perdidos. Cuando se hubo ganado su confianza, la atacó, esperando usar el cuerpo kryptoniano de Supergirl como material para su nueva forma. Ella escapó, pero los planes de Brainiac para Superman Ciborg continuaron.

Zor-El acometió la siguiente fase del plan de Brainiac, ayudándole a activar a Juicio Final y a organizar una invasión total de la Tierra. Distrajo a Superman el tiempo suficiente para que la flota de Juicio Final de Brainiac llegara a la Tierra y luego puso bajo asedio la Fortaleza de la Soledad, pero fue derrotado. Superman acabó al fin con las maquinaciones de Brainiac arrojando al Coleccionista de Mundos a un agujero negro. **AI**

ARMADO Y PELIGROSO
El brazo derecho de Superman Ciborg puede extenderse y cambiar de forma. Su ojo cibernético proyecta rayos caloríficos.

EN EL ARCHIVO

El anterior Superman Ciborg, el astronauta Hank Henshaw, iba a bordo del transbordador espacial *Excalibur* de LexCorp cuando se estrelló, junto con su esposa Terri y otros dos tripulantes. Primero se pensó que el accidente había sido causado por Superman al crear una erupción solar, exponiendo a los astronautas a una dosis fatal de radiación.

Con su forma física deteriorándose, Hank transfirió su conciencia al ordenador central de LexCorp, recreándose luego como un ciborg a imagen de Superman. Cuando Terri murió, Hank enloqueció y culpó a Superman y se convirtió en uno de los enemigos más feroces del Hombre de Acero.

¡A JUICIO!
Durante el «Juicio a Superman», Superman Ciborg se enfrentó al Escuadrón de Rescate de Superman y los derrotó por sí solo.

CYBORG [CIBORG]

DATOS

DEBUT *DC Comics Presents* (Vol. 1) #26 **(oct. 1980)**
VERSIÓN ACTUAL *Justice League* (Vol. 2) #1 **(oct. 2011)**
NOMBRE REAL Victor Stone
ESTATURA 1,98 m **PESO** 175 kg **OJOS** Marrones **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Los implantes le proporcionan una fuerza sumamente aumentada; el chasis blindado y la carne impregnada de promethium le otorgan gran resistencia al daño; sensores y procesadores integrados interceptan señales y controlan sistemas a distancia; crea boom tubos para transportarse o volar con sus botas con propulsores; sus brazos se pueden reconfigurar como armas de energía o proyectiles
ALIADOS Superman, Batman, Green Lantern, Flash, Wonder Woman
ENEMIGOS Darkseid, Sindicato del Crimen, Graves, Ohm
AFILIACIONES Liga de la Justicia

Ser un superhéroe nunca estuvo en los planes de Vic Stone; sin embargo, tras ser herido durante una invasión alienígena, fue reconstruido como una entidad mitad máquina, mitad humana: un organismo cibernético. Como Ciborg, fue miembro fundador de la Liga de la Justicia, y su combinación de sistemas de alta tecnología y potencia de fuego reconfigurable le convirtieron en un miembro clave del equipo. Pero, a pesar de sus logros y de la amistad de sus compañeros, Ciborg seguía obsesionado por la posibilidad de perder su humanidad y convertirse en una simple máquina.

DE UN VISTAZO

Hombre contra máquina
Las mejoras cibernéticas que le implantó su padre salvaron la vida de Vic, pero la experiencia fue traumática. El joven héroe temía perder su humanidad y convertirse en una máquina que simplemente creía ser humana. Como anfitrión de varios sistemas avanzados de IA, también era vulnerable al *hackeo*... como se demostró cuando sus partes robóticas fueron controladas por Red durante el ataque del Sindicato del Crimen a la Liga de la Justicia.

Sistemas de armas
Además de otras capacidades tecnológicas, Ciborg es capaz de reconfigurar sus brazos para crear poderosos cañones ajustados a distintos modos de combate. En su primer choque desplegó un cañón de ruido blanco y aniquiló con él a un parademonio; otras variaciones incluyen una doble ametralladora Gatling que usó para combatir a las criaturas Espora.

Apps asesinas
Ciborg integra tecnología avanzada que le da acceso a una vasta base de datos y le permite piratear sistemas enemigos. Proporciona a la Liga de la Justicia una ventaja hi-tech en sus combates y sirve como una fuente de inteligencia vital.

HISTORIAS CLÁSICAS

***The New Teen Titans* (Vol. 1) #1 (nov. 1980)** Ciborg se une a los Jóvenes Titanes en su primera misión para salvar a las Naciones Unidas de invasores alienígenas.
***DC Special: Cyborg* #1-6 (jul.-dic. 2008)** Vic es obligado a combatir con un antiguo amigo cibernéticamente mejorado y con una versión de sí mismo de un futuro alternativo.
***Teen Titans Spotlight* #13 (ago. 1987)** Resentido por cómo Victor ha conseguido convertirse en un héroe a pesar de haber sido mutilado, el villano Dos Caras conspira para destruir la reputación de Ciborg.
***JLA/Titans* #1-3 (dic. 1998-feb. 1999)** Cuando Vic vuelve del espacio como parte de un constructo de Technis que absorbe la Luna, los Titanes se embarcan en una misión para restaurar la humanidad de su amigo.

Vic Stone era una estrella del fútbol en el instituto que deseaba llegar a ser profesional, pero ello le enfrentaba con su padre, el científico Silas Stone, quien quería que su hijo se dedicase al estudio. Vic fue a STAR Labs para hablar con su padre, que trabajaba en la ingeniería inversa de una Madre Caja, un ordenador sintiente extraterrestre. Ambos discutieron, y entonces la Madre Caja explotó, generando así un boom tubo del que surgió una horda de parademonios servidores de Darkseid, Señor de Apokolips. Vic fue alcanzado por un rayo de energía roja que empezó a disolver su cuerpo; Silas lo arrastró hasta la Sala Roja del laboratorio, la cual alojaba tecnología experimental, y reemplazó las partes dañadas del cuerpo de Vic con sistemas cibernéticos e injertos de piel de promethium, incorporando la energía de Madre Caja a la nueva forma de Vic. Cuando un parademonio irrumpió en la Sala Roja, el brazo de Vic se reconfiguró automáticamente como cañón de ruido blanco y lo vaporizó.

INTERCONECTADO
Mientras la energía alienígena devoraba el cuerpo de Vic Stone, su brillante padre Silas le implantó cibernética avanzada y la activó, salvando la vida de su hijo.

El ataque sobre STAR Labs no fue un incidente aislado: en todo el mundo se estaban abriendo boom tubos que expulsaban parademonios. Vic observó que su sistema cibernético podía captar comunicaciones de las Madres Cajas e incluso generar sus propios boom tubos. Entonces su Madre Caja se activó y lo transportó a Metrópolis, donde se habían reunido superhéroes de todo el mundo para enfrentarse a Darkseid. En un combate épico, Ciborg generó un boom tubo que devolvió a Darkseid a Apokolips y acabó con la invasión.

Tras el ataque, Superman, Green Lantern, Wonder Woman, Aquaman y Flash crearon un grupo para defender la Tierra, y Ciborg se unió a ellos como miembro fundador de la Liga de la Justicia. Los sistemas y armas avanzados de Ciborg se revelaron muy útiles cuando el grupo combatió al villano biológico Espora; pero cuando se encontraron al misterioso Graves en el Himalaya, el villano empleó poderes psíquicos para hacer que Vic experimentara su mayor miedo: perder su humanidad debido a que gran parte de su cuerpo había sido reemplazada por componentes artificiales.

EL TRONO DE ATLANTIS

Cuando el señor de la guerra submarino Amo del Océano inundó Gotham y dirigió las fuerzas de Atlantis contra el mundo de la superficie, la Liga de la Justicia respondió, pero la mayoría fueron capturados y apresados bajo el mar. Demostrando su heroísmo y su capacidad de liderazgo, Ciborg reemplazó su único pulmón por un módulo para operar bajo el agua, luego reclutó a nuevos miembros para la Liga y acudió al rescate de sus compañeros.

TERROR BAJO EL MAR
Cuando el hermanastro de Aquaman, Amo del Océano, captura a varios miembros de la Liga de la Justicia, Ciborg dirige la misión de rescate.

DISOCIADO
Cuando el Sindicato del Crimen lanzó su ataque sobre la Tierra, los sistemas de Vic fueron controlados por una IA llamada Red.

Cuando el maligno Sindicato del Crimen atacó a la Liga de la Justicia, los sistemas cibernéticos de Vic fueron controlados por una inteligencia artificial, creando una entidad maligna llamada Red. Vic fue instalado en un nuevo cuerpo, abatió a Red, y el Sindicato del Crimen fue derrotado. Más adelante, después de tener terribles pesadillas sobre combates con seres tecnoinorgánicos en un mundo extraño, Vic fue asesinado por unas figuras mecanizadas, pero sus sistemas cibernéticos lograron revivirlo. Estos tecnoquebradores, procedentes de una dimensión alternativa, querían acabar con Ciborg antes de que sus sistemas avanzados llamaran la atención de los tecnosapiens, alienígenas infectados por parásitos cibernéticos. Ciborg y otros superhéroes se unieron a los tecnoquebradores para proteger la Tierra, y Vic derrotó a los invasores tecnosapiens pirateando su sistema operativo. **SW**

CIBORG 2.0
Vic Stone guardaba rencor a su distante padre por haberse opuesto a sus ambiciones deportivas y haberle transformado luego en un ciborg mitad máquina. Pero cuando sus sistemas fueron controlados por Red, Vic y su padre tuvieron ocasión de reconciliarse. Hicieron las paces y Silas dotó a su hijo de un nuevo y brillante cuerpo cibernético. Mejorado y listo para la acción, Vic lanzó un ataque contra Red y dejó definitivamente fuera de juego a la amenazante IA.

DESNUDO
Cuando Ciborg fue despojado de su hardware, él y su padre tuvieron por fin una oportunidad para dejar a un lado sus diferencias.

CAMPEÓN CIBERNÉTICO
Ciborg obtiene su poder de mejoras hi-tech, pero son su corazón y su coraje humanos los que hacen de él un héroe.

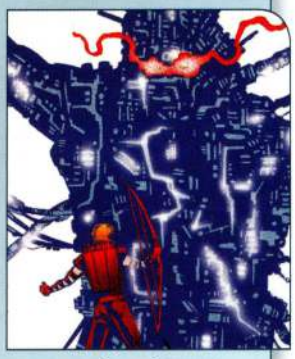
«Si pudiera, me desconectaría. Pero, a diferencia de vosotros, no me puedo quitar el disfraz.»

CIBORG

EN EL ARCHIVO

La encarnación pre-Flashpoint de Vic Stone era una estrella del fútbol. Tras resultar mortalmente herido durante el fallo de un experimento, su padre lo convirtió en un ciborg para salvarle la vida. Esta fue la primera de las varias transformaciones que sufriría el joven héroe en su carrera.

Transformación tecnis
Vic se unió a los Jóvenes Titanes, y quedó gravemente dañado cuando Jericó, hijo de Deathstroke, traicionó al grupo. Fue reconstruido por científicos soviéticos, pero aparentemente había perdido la memoria. Una mente colmena cibernética alienígena, tecnis, lo restauró, absorbiéndolo y asimilando su humanidad en su IA colectiva estéril. Vic fue llevado luego al planeta de tecnis y transformado en un ser llamado Ciberión.



CIVILIZACIÓN MÁQUINA
La inteligencia artificial del colectivo tecnis decidió absorber a Ciborg con el fin de informarse sobre la humanidad.

Reintegración
Vic/Ciberión volvió al sistema solar como heraldo de los tecnis y transformó la Luna en un constructo tecnis. La JLA percibió a Ciberión como una amenaza a eliminar, pero los Titanes estaban decididos a salvar a su amigo. Los dos grupos chocaron, pero al final los jóvenes héroes llegaron a un entendimiento con Vic y canalizaron su energía vital hacia un cuerpo clonado, restaurando su humanidad.

Jugador de equipo
Cuando se formó un nuevo grupo de Jóvenes Titanes, Vic sirvió como consejero y representante veterano. No obstante, durante Crisis Infinita dejó la Tierra para ayudar a combatir a Alexander Luthor y soportó graves daños. Después de someterse a una reparación, dirigió al nuevo equipo Titanes Este, y durante «La Noche Más Oscura» ayudó a otros Titanes a combatir a viejos compañeros zombificados. Después se unió a la Liga de la Justicia, proporcionando apoyo tecnológico y estableciendo un fuerte vínculo con el androide Tornado Rojo.

TITANES REUNIDOS
Victor sentía que su ser cibernético le hacía extraño y anormal, pero en los Jóvenes Titanes encontró una nueva familia.

DAMAGE

DEBUT *Damage* #1 (abr. 1994)
NOMBRE REAL Grant Emerson
BASE Nueva York
OJOS Marrones **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Un reactor de fusión bioquímica en su cuerpo le otorga fuerza y resistencia aumentadas y proyección de energía
ENEMIGOS Symbolix, Zoom
AFILIACIONES Nuevos Titanes, Sociedad de la Justicia de América

El niño que crecería para ser Damage fue producto de un experimento genético *in utero* dirigido por Vandal Savage. Este había financiado a un científico alemán expatriado en nombre de una empresa llamada Symbolix, y también le proporcionó muestras celulares de otros héroes. La investigación dio sus frutos y, cuando nació el niño, Savage mató a su madre y entregó al bebé, llamado Grant, a los Emerson, una abusiva familia de alquiler. Los poderes se Grant se manifestaron a los 16 años, y Symbolix acudió a recogerlo. Mataron a su familia adoptiva, pero él se escapó, tomó el nombre de Damage y aprendió a usar sus poderes con los Nuevos Titanes. Se enmascaró cuando su rostro resultó marcado en un combate contra Zoom; se unió a la Sociedad de la Justicia de América, y más tarde murió y fue reanimado por los Black Lanterns durante «La Noche Más Oscura». Conservando su propia mente, se sacrificó para destruir a otros Black Lanterns antes de que violaran la fortaleza de la JSA. **AI**

UN HÉROE DAÑADO
El reactor bioquímico de Damage arde siempre, igual que el trauma de su crianza entre abusos.

DARKSTARS

DEBUT *Darkstars* #1 (oct. 1992)
BASE El espacio
MIEMBROS NOTABLES **Ferrin Colos**; **Munchukk**; **Carla White**; **Medphyll**; **John Flint** (destituido); **Donna Troy** (retirada); **John Stewart** (retirado); **Hollika Rahn**, **Mo Douglas**, **Charlie Vicker**, **Galius Zed**, **K'ryssma**, **Threllian** (todos fallecidos).
El uniforme de combate con exomanto les otorga superfuerza, velocidad y vuelo; también portan proyectores de campo de fuerza y pistolas láser
ALIADOS Green Lantern Corps
ENEMIGOS Grayven

Los Controladores, una agresiva secta de los Guardianes del Universo, y NEMO (Nodo para el Establecimiento y el Mantenimiento del Orden) formaron los Darkstars para patrullar el espacio y eliminar el caos. Ferrin Colos de Zamba reunió el grupo y fue asignado a la Tierra. Cuando los Darkstars, LEGION y el Green Lantern Corps salvaron al universo del Triarca –una trinidad de malignas deidades antiguas–, las tres organizaciones acordaron sus respectivos papeles pacificadores en el universo.

Cuando el Green Lantern Corps fue destrozado por Hal Jordan, los Darkstars se patrullaron el espacio ellos mismos, reclutando para sus filas al ex Green Lantern John Stewart y a la Nueva Titán Troia. Finalmente, muchos Darkstars dimitieron o fueron asesinados por Grayven, el hijo de Darkseid, quedando solo Chaser Bron, Munchukk y Ferrin Colos para cumplir la misión intergaláctica de los Controladores de erradicar el mal. **AI**

LUCES BRILLANTES
Darkstars clave listos para la acción:
1 Ferrin Colos
2 John Flint
3 Carla White
4 Mo Douglas

DARHK, DAMIEN

DEBUT *The Titans* #1 (mar. 1999)
ESTATURA 1,83 m **PESO** 73 kg
OJOS Azules **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Gran inteligencia, experto en tecnología; despiadado; posiblemente inmortal
ALIADOS Adeline Kane **ENEMIGOS** Jóvenes Titanes **AFILIACIONES** COLMENA

Misterioso y de aspecto aniñado, Darhk ha esquivado todos los intentos de precisar sus vagos antecedentes, a pesar de las extensas investigaciones de la CIA y el FBI, así como de los Jóvenes Titanes. Estos últimos se lo encontraron mientras combatían a COLMENA y a Grant Wilson: el hijo de Deathstroke conocido como Destructor. El papel de Darhk en los planes de COLMENA no quedó claro, como tampoco se comprendió cómo llegó a ocupar una posición tan poderosa y bien conectada dentro de la secta a una edad relativamente joven.

Durante el enfrentamiento final entre Jóvenes Titanes y COLMENA, Darhk sufrió una herida de bala casi fatal por cortesía de Vandal Savage, y solo sobrevivió gracias a una transfusión de sangre de la por entonces Reina de la COLMENA, Adeline Kane, que quizá le otorgó la inmortalidad. No se conoce su paradero actual. **AI**

DARK OPAL

DEBUT *Legion of Super-Heroes* (Vol. 2) #298 (abr. 1983)
BASE Mundogema
ESTATURA 1,93 m **PESO** 105 kg
OJOS Rojos **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Fuerza inmensa; espadachín experto; diversos poderes místicos
ENEMIGOS Niño, Amatista
AFILIACIONES Casa Ópalo

Mediante pactos con fuerzas sobrenaturales, alianzas secretas con Casas rivales y el dominio de la magia, Dark Opal se alzó como señor de Mundogema. Pero no logró matar a la niña heredera de la Casa Amatista, oculta en la Tierra. Pasados 20 años, la niña había crecido para convertirse en Amy Winston, una poderosa mística conocida como Amatista.

Amy fue a Mundogema y frustró los diversos intentos de Dark Opal de forjar una armadura que contuviera esquirlas de cada una de las once Casas de Mundogema. Al fin, Amatista lo derrocó y lideró una alianza de todas las demás Casas.

Se suponía que Dark Opal había muerto en una violenta reacción de energías místicas, pero el hechicero tan solo se había retirado al interior del broche encantado de su capa. Regresó para retomar Mundogema, pero fue destruido por Niño, un Señor del Caos, y su sirviente Tara. **AI**

DAXAMITAS

DEBUT *Adventure Comics* #312 (sep. 1963)
VERSIÓN ACTUAL *Legion of Super-Heroes* (Vol. 7) #2 (dic. 2011) **BASE** Daxam
PODERES/HABILIDADES Similares a los kryptonianos cuando se exponen a los rayos de un sol amarillo
ALIADOS Green Lantern Corps, Superman
ENEMIGOS Sinestro Corps, Dominadores

La raza daxamita es una variación genética descendiente de exploradores kryptonianos que posee poderes similares a los de sus ancestros en presencia de un sol amarillo. Se aliaron con otras razas alienígenas lideradas por los Dominadores con el fin de conquistar la Tierra y controlar su inusual propensión a producir seres superpoderosos. Inicialmente relegados a un papel científico y de apoyo, pronto descubrieron sus habilidades extra bajo la radiación amarilla del sol terrestre.

Un destacamento daxamita combatió a Superman, propinándole un severo castigo antes de sucumbir a la contaminación del aire de la Tierra. Superman salvó sus vidas, instándolos a cambiar de bando y volverse contra las fuerzas de invasión dominadoras. Un integrante de este grupo rebelde, Lar Gand (también conocido como Mon-El o Jonathan Kent), fue vital en la formación del consorcio de mundos Planetas Unidos. Otro daxamita, Sodam Yat, se convertiría en el Green Lantern que hizo amarillo el sol de Daxam para poder combatir a los Sinestro Corps. **AI**

PODEROSOS DAXAMITAS
Los habitantes de Daxam se parecen a los humanos terrestres, pero su biología receptiva solar es más avanzada.

DEADMAN

DATOS

DEBUT *Strange Adventures* #205 **(oct. 1967)**
VERSIÓN ACTUAL *DC Universe Presents* #1 **(nov. 2011)**
NOMBRE REAL Boston Brand
BASE Casa del Misterio
ESTATURA 1,83 m **PESO** 91 kg
OJOS Blancos **CABELLO** Es calvo
PODERES/HABILIDADES Puede poseer cuerpos humanos durante periodos limitados; se comunica con los espíritus y viaja a través de fronteras dimensionales; vuelo, invisibilidad
ALIADOS Madame Xanadú
ENEMIGOS Felix Faust, Encantadora, Panteón
AFILIACIONES Liga de la Justicia Oscura

DÍA DEL JUICIO
Tras morir de un disparo, Deadman se encontró cara a cara con Rama Kushna en un lugar entre la vida y la muerte, el pecado y la absolución.

El acróbata de circo Boston Brand, traumatizado por el odio y los abusos que sufrió de niño, fue asesinado y luego recibió una nueva oportunidad en la vida. Como Deadman, es capaz de ocupar el cuerpo de los vivos, movido siempre a expiar la forma egoísta en que vivió y llevar esperanza a los desesperados.

Criado en una casa de acogida

crispada de odio, Boston Brand se refugió en el circo y se convirtió en una estrella, pero también en un hedonista egoísta con tendencias violentas. Como Deadman, era una estrella de la acrobacia, hasta que un misterioso asesino le disparó e hizo realidad su nombre artístico. Brand fue trasformado en un ser espiritual por la diosa hindú Rama Kushna y volvió al mundo de los vivos con la condición de hacer el bien para expiar sus pecados.

Deadman fue abordado por June Moone, quien le pidió ayuda para protegerse de la Encantadora, que la había usado como anfitriona. Mientras intentaba ayudarla, Deadman fue reclutado también para la Liga de la Justicia Oscura por Madame Xanadú, la cual creía que él tendría un papel vital en la batalla de la Liga contra una amenaza oculta próxima. John Constantine –también reclutado por Xanadú– forzó la reunión de June y la Encantadora, enfureciendo a Deadman, que, no obstante, se unió a la Liga de la Justicia Oscura para enfrentar la amenaza del regresado Caín, progenitor de todos los vampiros. Luego Deadman siguió con la Liga, combatiendo amenazas mágicas, al Sindicato del Crimen de América y a la Plaga. En cierta ocasión, Deadman y Constantine volvieron a chocar cuando este encerró a aquel en el cuerpo del difunto Rey del Mar, Atlan.

Establecido con el resto de la Liga de la Justicia Oscura en la Casa del Misterio, Deadman lideró a sus compañeros en una batalla para proteger la ciudad mística de Nanda Parbat, muriendo y renaciendo junto a su espíritu guía, Brahma Dass. Posteriormente combinó los poderes de la Liga para reformar al divino Panteón en una presencia más jubilosa. **Al**

EN EL ARCHIVO

En las historia pre-Flashpoint, se descubría que el asesino de Boston Brand era Garfio, un aspirante a la Liga de Asesinos que mató a Brand como iniciación en el grupo. Pero el acto no le sirvió porque el líder de la Liga, Sensei, creyó que Brand seguía vivo, al confundirlo con su hermano gemelo, Cleveland, convertido temporalmente en el trapecista Deadman. Sensei acabó con el Garfio; sin embargo, la muerte de su asesino no apaciguó a Deadman.

Las versiones previas de Deadman eran invisibles e intangibles para los humanos que carecían de alguna forma de percepción preternatural. Esto era una ventaja para él, pero también reforzaba su alienación respecto a los seres vivos, y a veces dificultaba el cumplimiento de su misión de ayudar a gente que nunca sabría de su existencia.

A CUALQUIER PRECIO
Deadman pidió ayuda a Batman para encontrar a su asesino, que él creía que era un villano llamado el Garfio.

TOMAR PARTIDO
Deadman y la Liga de la Justicia Oscura, en busca de la Caja de Pandora, combaten a una Liga de la Justica desunida y a ARGUS, sin saber que todos estaban siendo manipulados.

HISTORIAS CLÁSICAS

***Forever People* #9-10 (jun.-jul./ ago.-sep. 1972)** La cruzada de Deadman para encontrar al Garfio recibe una ayuda inesperada: la de los Jóvenes Eternos, que además alojan temporalmente el espíritu de Deadman en un cuerpo artificial.

***Brightest Day* #1-24 (jun. 2010 -jun. 2011)** Un anillo de White Lantern da a Boston Brand la ocasión de vivir de nuevo. Debe proteger el bosque de Star City del Avatar Oscuro de Nekrón. Herido mortalmente en el bosque, Brand vuelve a ser condenado a una vida fantasmal.

***Deadman: Dead Again* #1-5 (oct. 2001)** Mientras la Crisis en Tierras Infinitas ruge a su alrededor, Deadman combate el plan del hechicero Darius Caldera de proporcionar almas heroicas al demonio Nerón.

DARKSEID

DATOS

DEBUT *Superman's Pal, Jimmy Olsen* #134 **(dic. 1970)**
VERSIÓN ACTUAL *Justice League* (Vol. 2) #3 **(ene. 2012)**
NOMBRE REAL Uxas **BASE** Apokolips
ESTATURA 2,67 m **PESO** 823 kg
OJOS Rojos **CABELLO** No tiene
PODERES/HABILIDADES Intelecto formidable, fuerza y resistencia divinas; dispara por los ojos rayos omega autodirigidos; acceso a la tecnología avanzada apokoliptiana, incluidas las Madres Cajas; proyecta boom tubos para el teletransporte interdimensional
ALIADOS Legiones de parademonios, Desaad, Steppenwolf, Kanto, Furias Femeninas
ENEMIGOS Mr. Milagro, Big Barda, Highfather y los habitantes de Nueva Génesis, Liga de la Justicia, Anti-Monitor

Darkseid es una de las entidades más temidas del universo: un tirano despiadado e imparable con el poder de un dios y una devoradora obsesión con esclavizar a todo ser vivo. Como pavoroso señor del infernal planeta Apokolips, Darkseid comanda ejércitos de acólitos y de grotescos y letales parademonios. Tiene acceso a tecnologías increíbles, como las Madres Cajas sintientes que le sirven de drones detectores. Por otra parte, además de emitir rayos mortales por los ojos, Darkseid ha demostrado ser un combatiente formidable, capaz de enfrentarse a varios héroes mortales al mismo tiempo y salir triunfante.

DE UN VISTAZO

Ansia de poder
La motivación de Darkseid no es la riqueza o la venganza: él desea controlar a cada ser del universo. Cuando se enfrenta a un enemigo, quiere quebrar su voluntad y subyugarlo, más que destruirlo. Esto ha sido patente en sus confrontaciones con Superman, su desafecto hijo adoptivo Mr. Milagro y los mortales de la Tierra.

Rayos omega
Darkseid puede matar con la mirada disparando destructivos rayos omega por los ojos. Estas incandescentes descargas rojas cambian de rumbo persiguiendo a su objetivo, aunque pueden ser evitadas. Tanto Flash como Supergirl fueron lo bastante rápidos como para esquivar rayos omega en batallas contra Darkseid.

Apokolips
El mundo natal de Darkseid es un planeta industrial con la superficie horadada por pozos de fuego. En sus instalaciones de producción de armamento trabajan esclavos, y en sus barracones y fábricas de parademonios entrenan soldados sin rostro para los ejércitos de Darkseid.

HISTORIAS CLÁSICAS

***The New Gods* (Vol. 1) #1-2 (feb./mar.-abr./mayo 1971)** En una de sus primeras historias, el plan de Darkseid es frustrado por su enemistado hijo, Orión.
***New Gods* (Vol. 3) #8 (sep. 1989)** Relato del romance de Darkseid con la pacifista Suli. Trágicamente, ella es asesinada por Desaad, y el dolor empuja a Darkseid a convertirse en un villano desalmado.
***Final Crisis* #1-7 (jul. 2008-mar. 2009)** En este suceso alterador del cosmos, Darkseid intenta conquistar la realidad liberando el poder de la Ecuación Anti-Vida sobre la Tierra.

El ser que luego sería Darkseid se llamó Uxas en el pasado; era el hijo menor de Yuga Khan, uno de los legendarios Dioses Antiguos. Resentido contra su autoridad, el rebelde y taimado Uxas susurraba mentiras y palabras de odio en los oídos de los dioses. Bajo su influencia maligna, los Dioses Antiguos lucharon entre sí y se mataron; y una vez muertos, Uxas robó sus poderes para convertirse en un Nuevo Dios: Darkseid. Aprovechando la ocasión, hizo la guerra a sus debilitados ancestros, persuadiendo a Izaya, su benevolente hermano mayor, para que se le uniera a regañadientes, y convirtiendo a su padre, Yuga Khan, en su enemigo. Cuando padre e hijo chocaron finalmente, Uxas mató a Yuga Khan, poniendo fin al reinado de los Dioses Antiguos.

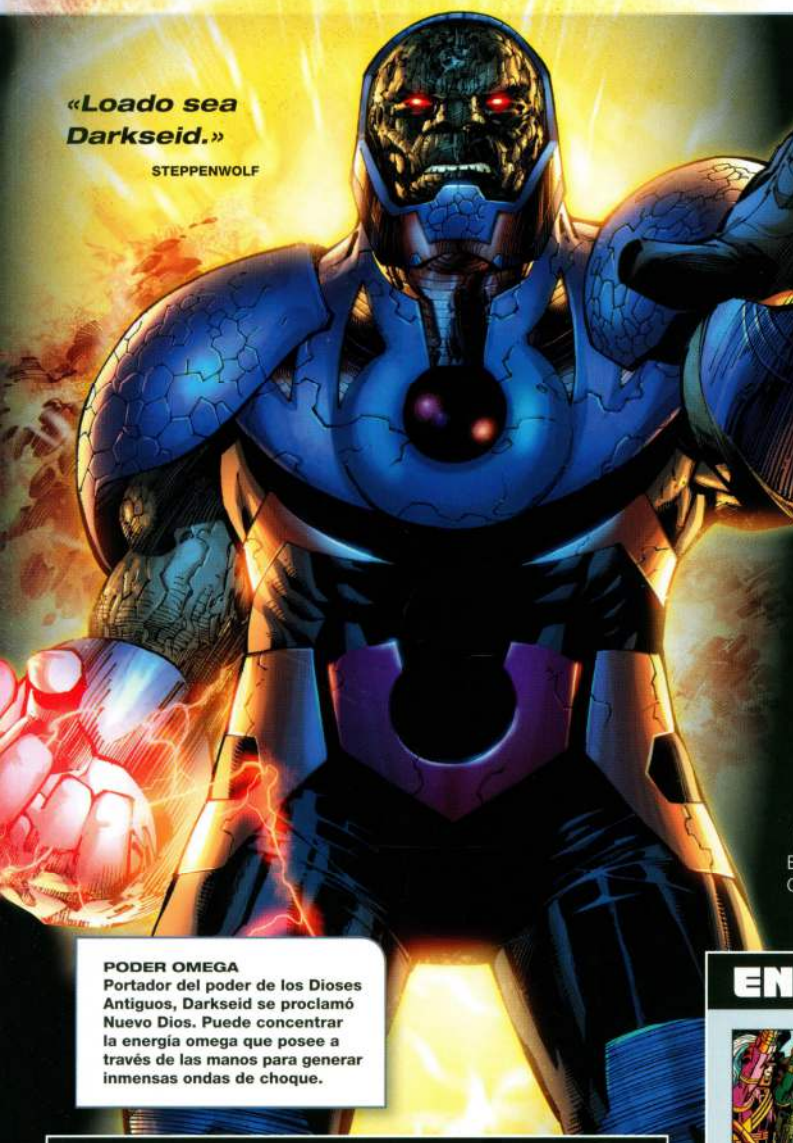
ASESINO DE DIOSES
El odio de Uxas por los Dioses Antiguos le llevó a matarlos y a hacerse con su poder.

Después, el agonizante dios del cielo pasó los últimos restos de su poder a Izaya, transformándolo también en un Nuevo Dios. Izaya intentó convencer a Darkseid de iniciar juntos una nueva era de iluminación, pero él lo rechazó y destruyó su mundo. Entonces Izaya se marchó para crear un planeta llamado Nueva Génesis, el cual presidiría como Highfather, mientras que Darkseid creaba Apokolips, un mundo-infierno industrial poblado por soldados parademonios creados mediante ingeniería y por acólitos del Nuevo Dios.

Luego Darkseid se embarcó en una campaña de conquista multidimensional, buscando la Ecuación Anti-Vida, fórmula cósmica que le permitiría suprimir el libre albedrío y controlar la realidad. Mundo tras mundo cayeron a sus pies, con sus habitantes esclavizados o usados para alimentar fábricas de reciclaje de carne. Sin embargo, el mundo alternativo de Tierra-2

DARKSEID VS. LIGA DE LA JUSTICIA
Cuando el maligno señor Darkseid lanzó su primer ataque contra Tierra-0, empezó infligiendo un duro castigo a los superhéroes unidos del planeta: sus poderosos rayos omega llegaron a dejar fuera de combate a Superman. Pero después sus ojos fueron apuñalados por Wonder Woman y Aquaman; esto dio a Superman la oportunidad de recuperarse y lanzar al villano a un boom tubo convocado por Ciborg. Esta batalla fue una de las derrotas más humillantes de Darkseid, y le llevó largo tiempo recuperarse. La amenaza planteada por Darkseid sirvió además como catalizador para unir a los héroes de la Tierra en la Liga de la Justicia.

PARA MAYOR JUSTICIA
Incluso unidos, los superhéroes más poderosos de la Tierra –entre ellos Wonder Woman, Superman y Batman– derrotaron a duras penas a Darkseid.



«Loado sea Darkseid.»

STEPPENWOLF

consiguió impedir la invasión, si bien sus encarnaciones de Batman, Superman y Wonder Woman se sacrificaron para lograrlo. Entonces los ejércitos de Darkseid atacaron Tierra-0, usando boom tubos para crear portales de teleportación y atacar múltiples puntos de forma simultánea. Fueron combatidos por los campeones del mundo, incluidos Superman, Wonder Woman, Green Lantern (Hal Jordan), Flash, Aquaman y Ciborg. Los héroes aguantaron el ataque de los parademonios; pero, cuando Darkseid surgió de un boom tubo, se vieron superados. Y cuando ya reclamaba su victoria, los campeones de la Tierra se reagruparon y lanzaron un furioso contraataque, hiriendo al señor oscuro. Superman empujó a Darkseid a un boom tubo y lo envió de vuelta a Apokolips.

Muy debilitado, el mismo Darkseid se selló dentro de la Cámara de Mobius, en el corazón de Apokolips, aprovechando la propia energía del planeta para recuperarse. Con Apokolips ahora deteriorándose, lo situó en dirección a Tierra-2, planeando drenar sus energías vitales para reponer las de su mundo. Mientras tanto, Mr. Milagro, el enemistado hijo adoptivo de Darkseid, lanzaba un ataque sorpresa sobre Apokolips y encontraba a su «padre» en la Cámara de Mobius. Milagro intentó matarlo con las esferas boom inventadas por Mr. Terrific, pero estas simplemente liberaron a Darkseid.

Darkseid usó un terraformador para empezar a esquilmar Tierra-2 con el fin de recargar Apokolips. Una pequeña fuerza de héroes de Tierra-2 se enfrentó a él, pero no igualaban al villano. Este declaró la guerra a Tierra-0, pero se le opusieron Mr. Milagro y Myrina Black, una amazona que había dado a luz en secreto a su hija, Grail, para utilizarla contra él. La envió a encontrar a un ser que pudiera derrotar a Darkseid, y Grail volvió con la fuerza cósmica de la aniquilación: el Anti-Monitor.

Darkseid y Anti-Monitor se enfrentaron en la Tierra, y su choque amenazó con destruir el planeta. Mientras los dos luchaban, Anti-Monitor reveló que por sus venas corría la Ecuación Anti-Vida, el poder definitivo ansiado por Darkseid. Con esta, el Anti-Monitor usó al Corredor Negro –auténtica encarnación de la muerte misma– para matar a Darkseid.

LA MUERTE DE UN DIOS
El señor de Apokolips murió a manos de Anti-Monitor y Corredor Negro (que había poseído a Flash).

PODER OMEGA
Portador del poder de los Dioses Antiguos, Darkseid se proclamó Nuevo Dios. Puede concentrar la energía omega que posee a través de las manos para generar inmensas ondas de choque.

EL FIN DEL MUNDO

Si su choque con la Liga de la Justicia supuso una ignominiosa derrota para el maligno Darkseid, su guerra apocalíptica contra Tierra-2 le mostró en su forma más brutal y poderosa. Mientras sus fuerzas infligían una devastadora derrota sobre los ejércitos de la Tierra, Darkseid aplastaba personalmente a los héroes unidos del planeta. El mundo quedó a su merced para ser devorado a placer.

EL MUNDO EN SUS MANOS
Su victoria en la batalla por Tierra-2 marcó un triunfo más en la campaña de conquista cósmica de Darkseid.

EN EL ARCHIVO

Darkseid fue presentado como un ser divino obsesionado con la dominación cósmica, y esta seguiría siendo la naturaleza de su personaje. En su vida, el supervillano ha sufrido varias transformaciones asombrosas.

MATAR O MORIR
Batman planeaba disparar a Darkseid con la misma bala que este usó para matar a Orión, pero debía esquivar los rayos omega.

Agentes secretos

En el siglo xxx, Darkseid inició en secreto un plan de conquista usando como agentes a superhéroes clonados. Bajo su influencia, los daxamitas –cuyos poderes son similares a los de Superman– esculpieron la superficie de su planeta a imagen de Darkseid, y empezaron a transformarlo en un nuevo Apokolips. La Legión de Superhéroes no tardó en descubrir la amenaza, y Darkseid fue vencido.

Su lado femenino

En una ocasión, Darkseid lanzó un ataque sobre Themyscira, la isla de las amazonas, y Wonder Woman lo castigó de una forma única: usando un vínculo mental creado por la superheroína Raven, imbuyó en Darkseid una parte de su propia compasión, debilitando el poder de este y atemperando su oscuridad. Wonder Woman y las amazonas llegarían incluso a aliarse con él para salvar Apokolips y la Tierra de la amenaza del Mundoguerra de Brainiac 13.

Guerra de bandas

Después de que su hijo Orión le arrancara el corazón, Darkseid encontró un anfitrión humano en la Tierra: un jefe mafioso llamado «Jefe Dark Side». Operando desde el Dark Side Club, en Blüdhaven, el Jefe conspiró para controlar la realidad. En la Crisis Final, Darkseid mató aparentemente a Batman con sus rayos omega, pero fue muerto por los héroes de la Tierra.

DEADSHOT

DATOS

DEBUT *Batman* (Vol. 1) #59 **(jun.-jul. 1950)**
VERSIÓN ACTUAL *Suicide Squad* (Vol. 4) #1 **(nov. 2011)**
NOMBRE REAL Floyd Lawton
BASE Penitenciaría de Belle Rêve
ESTATURA 1,85 m **PESO** 92 kg **OJOS** Marrones **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Francotirador experto con amplia formación en el uso de diversas armas y en el combate cuerpo a cuerpo; traje blindado que incluye un casco con visores nocturno, térmico y de precisión, así como unos guanteletes con punteros láser y ametralladoras integrados
ALIADOS Harley Quinn
ENEMIGOS Perro Loco, Capitán Bumerán, Batman, Soldado Desconocido, Deathstroke, Basilisco
AFILIACIONES Escuadrón Suicida

AMOR LOCO
Deadshot tuvo una breve aventura con Harley Quinn, su compañera en el Escuadrón. Pero pronto comprendió que su colega, obsesionada con el Joker, estaba loca, era mala y muy peligrosa.

ASESINO CON HONOR
Aunque es un asesino brutal, Floyd Lawton posee un estricto código de honor: nunca mata gratis, y nunca malgasta una bala. Para Lawton, cada vida tiene un valor... por lo que espera un pago por cada una que quita.

TENDENCIAS SUICIDAS
Deadshot pronto descubrió que lo único que él y sus cuatro compañeros del Escuadrón Suicida tenían en común era la propensión a la violencia extrema.

Tirador experto con una desalmada indiferencia hacia la vida, Deadshot trabajó como asesino a sueldo hasta que fue encarcelado en la penitenciaría de Belle Rêve, prisión de mala fama para criminales superpoderosos. Las autoridades le obligaron a ofrecerse «voluntario» para el Escuadrón Suicida, grupo de supervillanos prescindibles utilizado por el gobierno de EE UU en operaciones ocultas. El lobo solitario pronto se vio liderando una variopinta formación de impredecibles tipos malos en varias misiones casi imposibles.

La familia de Floyd Lawton fue asesinada a tiros por unos criminales cuando él era un niño, y él se obsesionó con la venganza y el dominio del arte de la puntería. Sirvió en los marines y se hizo asesino a sueldo con el nombre de Deadshot. Profesional consumado, se jactaba de no fallar nunca un disparo, pero en una misión fue capturado por Batman antes de poder matar a su objetivo. Más tarde fue encerrado en el corredor de la muerte de la penitenciaría de Belle Rêve, en Luisiana, pero fue seleccionado como recluta potencial para la Fuerza Especial X, grupo penal de supervillanos reunido por la dura agente del gobierno Amanda Waller. Tras un brutal periodo de entrenamiento, Deadshot, Harley Quinn, Araña Negra, Rey Tiburón y El Diablo fueron admitidos en la Fuerza Especial X, que empezó a ser conocida como Escuadrón Suicida. Cada miembro llevaba una microbomba implantada en el cuello para asegurar su obediencia, y así eran lanzados a la acción.

Aunque prefería actuar en solitario, Deadshot demostró ser un líder eficaz, y cuando el Escuadrón Suicida fue capturado por el grupo terrorista secreto Basilisco, llegó a atravesarse el corazón de un disparo para matar a su líder, Regulus. Los médicos de Belle Rêve lo resucitaron mediante un proceso experimental; fue entonces cuando Waller le dijo que ni muerto podría salir del grupo. Más tarde, Lawton recibiría un disparo del nuevo líder, Soldado Desconocido, y sería devuelto de nuevo a la vida. Y ayudaría a defender Belle Rêve de un asalto del Sindicato del Crimen. Su mayor deseo es escapar del Escuadrón Suicida y vengarse de Waller. **SW**

EN EL ARCHIVO

El Deadshot pre-Flashpoint procedía de una familia rica, y el momento crucial de su niñez se produjo cuando disparó a su hermano por accidente en vez de a su padre maltratador. Cuando Lawton se embarcó en su carrera como Deadshot, quería reemplazar a Batman como héroe de Gotham y usaba proyectiles no letales para abatir a los criminales; no obstante, se convirtió en villano tras ser derrotado por el Caballero Oscuro.

Deadshot trabajaba como asesino solitario, y entre sus objetivos estuvieron Deathstroke y Joker, pero pasó gran parte de su carrera en el Escuadrón Suicida de Amanda Waller y un tiempo en los Seis Secretos de Lex Luthor. Como miembro de los Seis, formó equipo con sus antiguos camaradas del Escuadrón para enfrentarse a los no muertos Black Lanterns en el *crossover* «Danza macabra».

SEIS DE LO PEOR
Cuando se unió a los Seis Secretos, Deadshot experimentó tanto la camaradería como la traición.

HISTORIAS CLÁSICAS

***Detective Comics* (Vol. 1) #474 (dic. 1977)** Deadshot se hace supervillano y señala por primera vez a Batman como objetivo con su monóculo distintivo y las armas de su guante.

***Secret Six* (Vol. 3) #1-7 (nov. 2008-mayo 2009)** Los Seis Secretos son contratados para proteger a Tarántula de una horda de supervillanos que codician un objeto místico en su poder: una tarjeta que garantiza al pecador la salida del Infierno.

***Justice League of America* (Vol. 3) #7.1 (nov. 2013)** Una emotiva crónica de la trágica niñez de Floyd... y una excitante misión de asesinato en la que Deadshot realiza un disparo perfecto en caída libre.

DEATHSTROKE

DATOS

DEBUT *New Teen Titans* (Vol. 1) #2 **(dic. 1980)**
VERSIÓN ACTUAL *Deathstroke* (Vol. 2) #1 **(nov. 2011)**
NOMBRE REAL Slade Wilson
ESTATURA 1,93 m **PESO** 102 kg **OJOS** Azules **CABELLO** Blanco-rubio
PODERES/HABILIDADES Maestro táctico formado en las fuerzas especiales; tratamiento genético experimental que aumenta su fuerza, velocidad, resistencia, agudeza mental y factor de curación a niveles superhumanos; sus habilidades y mejoras le permiten anticipar y evitar ataques
ALIADOS Team 7, Sindicato del Crimen, Lex Luthor
ENEMIGOS Lobo, Batman, Jericó, Majestic, Legado, Escuadrón Suicida
AFILIACIONES Ninguna (antes Team 7, Ejército de EE UU, Liga de la Injusticia, Sociedad Secreta de Supervillanos, Escuadrón Suicida)

PRECISIÓN MORTAL
Sus habilidades en el combate y sus increíbles reflejos hacen de Slade un guerrero casi imparable.

GOLPE DE GRACIA
La espada es el arma favorita de Deathstroke.

Deathstroke es el mercenario más temido y respetado del mundo. Su formación militar de élite y un físico mejorado genéticamente hacen de él un combatiente muy peligroso, pero su arma más letal es su mente. Maestro táctico y estratega, se especializó en tácticas de guerra psicológica que usa con efectos devastadores.

Slade Wilson se unió al Ejército de EE UU con 16 años, y demostró ser un gran soldado, condecorado por su valor en combate. Entonces fue seleccionado para la unidad de operaciones encubiertas Grupo 7, y recibió un tratamiento genético experimental que aumentó sus capacidades físicas hasta niveles superhumanos. Se casó con su formadora militar, Adeline Kane, y tuvieron dos hijos, Grant y Joseph. Luego Slade dejó el ejército para trabajar como mercenario. Adoptando el nombre clave de Deathstroke, se ganó una reputación por su brutal eficacia, pero también muchos enemigos. Adeline y Joseph murieron aparentemente cuando unos pistoleros atacaron su hogar.

Cuando Grant Wilson creció, luchó junto a su padre como Destructor; y la tragedia les golpeó durante una misión en Corea del Norte: Grant fue tiroteado en una emboscada, y Slade perdió un ojo. Más adelante, Slade tuvo una hija, Rose, que se convirtió en la nueva Destructora. Luego supo que Grant, Joseph y Adeline seguían vivos. Joseph había obtenido poderes de control mental mediante el programa Majestic del gobierno, pero el proceso le había llevado a la locura. Con el nuevo nombre de Jericó, Joseph empleó sus poderes para volver a Adeline y Grant contra Deathstroke. En la batalla subsiguiente, Adeline resultó muerta y Deathstroke tuvo que eliminar a Grant para derrotar a Jericó.

Más tarde Slade sirvió en el Escuadrón Suicida, pero los traicionó por dinero. La enigmática Furia Roja restauró su juventud, sanó su ojo y le reveló que Jericó seguía vivo. **SW**

EN EL ARCHIVO

Antes de Flashpoint, el personaje de Deathstroke estaba marcado por su relación con los Jóvenes Titanes y con su hijo Jericó. El joven se unió a los Titanes –para matar a los cuales había sido previamente contratado Slade– para oponerse a su padre, pero cuando Jericó fue poseído por las malignas Almas de Azarath, se volvió contra su grupo.

Deathstroke ayudó a los héroes y mató a Jericó para librarlo del tormento de la posesión, pero luego fue poseído por el espíritu de su hijo. La hija de Slade, Rose (Destructora), fue inicialmente mercenaria como él, pero más tarde se unió a los Titanes, junto con el revivido Jericó.

TERROR JOVEN
Deathstroke fue el adversario más letal y persistente de los Jóvenes Titanes. Pero en alguna ocasión se vio obligado a ayudar al equipo y, a regañadientes, respetaba a estos héroes.

HISTORIAS CLÁSICAS

***Identity Crisis* #3 (oct. 2004)** Deathstroke acepta un contrato para proteger de la Liga de la Justicia al villano Dr. Luz… y casi derrota al heroico grupo él solo.

***The New Titans* (Vol. 1) #71-84 (nov. 1990-mar. 1992)** En la épica trama de «La cacería de los Titanes», Deathstroke se ve luchando para proteger a sus enemigos, los Jóvenes Titanes, contra su enloquecido hijo Jericó.

***Deathstroke* (Vol. 2) #7 (mayo 2012)** Slade Wilson es el objetivo de su enemistado hijo Grant, que intenta demostrar que es mejor guerrero que su padre.

DEMOLITION TEAM [ESCUADRA DE DEMOLICIÓN]

DEBUT *Green Lantern* **(Vol. 2) #176 (mayo 1984)**
BASE Bar de Rosie, Nueva Orleans (Luisiana)
MIEMBROS/PODERES Rosie: líder del grupo, utiliza una pistola remachadora; **Hardhat**: casco y arnés que aumenta su fuerza; **Jackhammer**: martillo neumático con gran poder de destrucción; **Scoopshovel**: su brazo con excavadora mecánica arranca cualquier cosa; **Steamroller**: conduce una apisonadora que puede arrasar edificios
ALIADOS Congresista Bloch
ENEMIGOS Predador, Grupo Sangriento, OMAC

La Escuadra de Demolición es un grupo de mercenarios armados con equipos de construcción remodelados para el combate. Todos ellos tienen un trabajo diurno como obreros, pero cuando la líder Rosie consigue un contrato, lo dejan todo y se equipan para la acción. El congresista corrupto Jason Bloch los contrató para destruir Ferris Aircraft, pero el grupo fue detenido y fácilmente abatido por el enigmático Predador: el alter ego masculino de Carol Ferris.

Cuando Coast City fue arrasada por Mongul, la Escuadra de Demolición decidió destruir amenazas al planeta. Tras actualizar su equipo, atacaron una planta nuclear en Alemania, pero fueron detenidos por los héroes de Grupo Sangriento. Luego Rosie se integró brevemente en el héroe compuesto Enginehead, pero pronto volvió a unirse con la Escuadra. La mayoría del grupo murió aparentemente cuando OMAC atacó la Tierra, pero Hardhat sobrevivió. **SW**

DÍA DE DESTROZOS
Con la garantía de dejar un rastro de destrucción, la Escuadra de Demolición usaba toda clase de herramientas y equipo de construcción remodelado para ayudar a los malos a cambio de un precio.
1 Scoopshovel
2 Steamroller
3 Rosie
4 Hardhat
5 Jackhammer

DEIMOS

DEBUT *1st Issue Special* **#8 (nov. 1975)**
VERSIÓN ACTUAL *Convergence* **(Vol. 1) #2 (jun. 2015)**
BASE Thera (Skartaris)
ESTATURA 1,85 m **PESO** 87 kg
OJOS Negros **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Inmortal; usa un ordenador atlante para realizar «magia»
ALIADOS Relámpago Negro
ENEMIGOS Warlord
AFILIACIONES Thera

Habitante de Skartaris –una realidad en el núcleo de la Tierra–, el sumo sacerdote Deimos usó el conocimiento de los Rollos de Sangre y su dominio de la tecnología informática atlante para gobernar sobre el reino de Thera. Luego intentó conquistar todo Skartaris, pero murió combatiendo contra Travis Morgan, teniente coronel de la fuerza aérea de EE UU, más conocido como el héroe Warlord. Uno de los acólitos de Deimos lo resucitó con la Máscara de la Vida, que también le otorgó poderes mágicos e inmortalidad. Deimos fue ejecutado por Warlord, que arrojó su cabeza a los lobos, y el hijo de este, Joshua, atrapó al hechicero dentro de un espejo mágico. Pero Deimos siempre regresaba.

Durante la Convergencia, cuando el sirviente de Brainiac, Telos, obligó a los héroes de Tierras alternativas a luchar por su existencia, Deimos lanzó su plan maestro: usó el poder de los Señores del Tiempo en un intento de conquistar toda la realidad; pero murió a manos de la entidad Parallax. **SW**

TOMA DE PODER
Cuando los mundos convergieron, Deimos usó el poder de los Señores del Tiempo para destruir a Warlord... antes de intentar dominar el multiverso.

DEMON KNIGHTS

DEBUT *Demon Knights* **#1 (nov. 2011)**
MIEMBROS/PODERES Demonio (Etrigan): demonio, hechicero; **Jason Blood**: hechicero; **Madame Xanadú (Nimue Inwudu)**: hechicera; **La Amazona**: arquería, telepatía con los caballos; **Sir Ystin el Caballero Brillante**: inmortalidad, caballo volador (Vanguard), espada mágica (Caliburn); **Al Jabr**: genio científico; **Exoristos la Amazona**: inmortalidad, fuerza, agilidad y energía superhumanas; **Vandal Savage**: inmortalidad, genio táctico **ALIADOS** Ciudadanos de Alba Sarum, Merlín, rey Arturo
ENEMIGOS Reina Buscadora, Morgana le Fey

En la Época Oscura, la Reina Buscadora atacó al pueblo de Pequeño Manantial, pero se le opuso un variopinto grupo de aventureros. Autodenominados Demon Knights, este díscolo grupo incluía a Vandal Savage, la guerrera amazona Exoristos, el científico árabe Al Jabr, la arquera Amazona, el Caballero Brillante, Madame Xanadú y el demonio Etrigan (y su anfitrión humano Jason Blood). Juntos, ahuyentaron a los ejércitos de la reina. Más tarde, los «héroes» buscaron Avalon y chocaron con Morgana le Fey. Traicionados por Etrigan, fueron llevados al Infierno, pero luego fueron liberados por Jason Blood y el Caballero Brillante. En Avalon derrotaron a los ejércitos de la Reina Buscadora y a Lucifer (con ayuda de Merlín y el rey Arturo). Merlín constituyó al grupo en el primer equipo Stormwatch, pero se separaron de inmediato. No obstante, más tarde Al Jabr reunió a los Demon Knights para luchar contra los vampiros en Themyscira e iniciar la búsqueda del Santo Grial. **SW**

CABALLEROS OSCUROS
Los disfuncionales miembros de Demon Knights luchaban entre sí tanto como contra sus enemigos, ayudando a proteger la civilización en una época de barbarie.

DETECTIVE CHIMP [CHIMPANCÉ DETECTIVE]

DEBUT *Adventures of Rex the Wonder Dog* **#4 (jul.–ago. 1952)**
NOMBRE REAL Magnífico Descubridor de Sabrosos Gusanos **BASE** Bar Oblivion
ESTATURA 1,10 m **PESO** 35 kg
OJOS Negros **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Muy inteligente; capacidades deductivas; tuvo un tiempo los poderes del Dr. Destino **ALIADOS** Rex el Perro Maravilla, Diablo Azul, Batman **ENEMIGOS** Espectro, Eclipso, Tramposo **AFILIACIONES** Shadowpact, Oficina de Animales Amplificados

El «Magnífico Descubridor de Sabrosos Gusanos» era una atracción de feria hasta que bebió de la Fuente de la Juventud, lo que le otorgó una magnífica inteligencia y la capacidad de hablar. Resolvió un asesinato y comenzó a trabajar como el «Chimpancé Detective». Por desgracia, su estatus de no-persona le causó problemas legales y su agencia quebró. Fue un duro golpe, y empezó a beber en exceso en el Bar Oblivion, un abrevadero para seres oscuros.

Cuando el Espectro empezó a eliminar toda la magia, Chimpancé reclutó a varios habituales del bar para combatir la amenaza, y así nació Shadowpact. Llevó brevemente el casco del Dr. Destino, que le otorgaba un gran poder, pero le resultaba agobiante y pronto renunció a él. **SW**

DEMON [DEMONIO]

DATOS

DEBUT *Demon* (Vol. 1) #1 **(ago.-sep. 1972)**
VERSIÓN ACTUAL *Demon Knights* (Vol. 1) #1 **(nov. 2011)**
NOMBRE REAL Etrigan
BASE Infierno
ESTATURA 1,93 m (Demonio); 1,83 (Jason Blood)
PESO 1593 kg (Demonio); 82 kg (Jason Blood)
OJOS Blancos, verdes o rojos (Demonio); marrones (Jason Blood)
CABELLO No tiene (Demonio); castaño con sienes canas (Jason Blood)
PODERES/HABILIDADES Sobrenaturalmente fuerte, ágil, resistente al calor; respira fuego; uñas y colmillos poderosos; vuelo; precognición
ALIADOS Lucifer, Seis Secretos, Catwoman, los Desconocidos, Merlín
ENEMIGOS Morgana le Fey, Reina Buscadora, Stormwatch
AFILIACIONES Demon Knights

FUSIÓN INFERNAL
Merlín castigó a Jason Blood, su escriba rebelde, y al demonio Etrigan vinculándolos: una unión que duraría siglos.

Etrigan era un demonio menor del Infierno, abrasado por la furia y la ambición. Cuando se rebeló contra su amo Lucifer, este permitió que el mago Merlín vinculara a Etrigan a un escriba humano, Jason Blood. Cuando amenaza un peligro, Jason se cambia por Etrigan, si bien es transportado al Infierno mientras el demonio tiene el control. Por su parte, a Etrigan le ofende verse obligado por un humano a actuar como un «héroe», y trama cómo obtener la libertad.

El conjuro que unió a Etrigan, el demonio y a Jason Blood destruyó Camelot. Jason vagó por el mundo y rescató a la hechicera Madame Xanadú, a punto de ser quemada en la hoguera por bruja. Se hicieron amantes, y para mantener a Etrigan bajo control, Xanadú también fue amante del celoso demonio. Cuando las hordas demoniacas de la Reina Buscadora amenazaron al pueblo de Pequeño Manantial, Jason se unió a un grupo de disparatados guerreros para rechazar a la reina y sus dragones. Etrigan, Xanadú y sus compañeros Demon Knights derrotaron al ejército de la Reina Buscadora.

Etrigan traicionó a los Demon Knights y los envió al Infierno, pero Blood los salvó. Más tarde se separaron, y el antiguo miembro Vandal Savage hizo prisionero a Jason; lanzó un conjuro de mudez para impedir que Jason invocara a Etrigan y lo torturó por condenarlo al Infierno. Blood fue luego liberado por sus amigos y anuló la magia silenciadora. Blood y Etrigan reunieron a los Demon Knights para buscar el Santo Grial. Más adelante, Madame Xanadú usó un conjuro para aprisionar a Etrigan bajo Londres, pero este se liberó en el siglo XXI. Se enfrentó a Stormwatch (encarnación moderna de los Demon Knights) y luego conspiró para matar a su ex anfitrión. Pero Blood fue salvado por Batwoman y Etrigan se alió con ella para impedir el regreso de la villana artúrica Morgana le Fey. Luego se vio a sí mismo empujado de nuevo al papel de héroe al ayudar a los Seis Secretos a combatir la invasión de los Antiguos Dioses. **SW**

BÚSQUEDA SAGRADA
Como miembro de los Demon Knights, Etrigan se embarcó en la búsqueda del Santo Grial y encontró muchos peligros... incluido el octópodo Arquetheusis.

HISTORIAS CLÁSICAS

***Swamp Thing* (Vol. 2) #49-50 (jun.-jul. 1986)** Cuando la Cosa del Pantano, Deadman y el Fantasma Errante reclutan a Etrigan para una batalla en la que se decide el destino del mundo, el demonio dirige el asalto contra la Gran Oscuridad.
***Hitman* #16-19 (jul.-oct. 1997)** El sicario Tommy Monaghan usa a Etrigan para poner sus manos sobre el As de Winchesters: la única arma que puede abatir al demonio de las armas de fuego Mawzir.
***Shadowpact* #11 (mayo 2007)** Etrigan intenta apoderarse del Tridente de Lucifer, pero es convertido en piedra por Shadowpact (y usado como perchero en el Bar Oblivion).

EN EL ARCHIVO

La encarnación post-Crisis de Etrigan era el hijo del demonio Belial. En la Era Oscura, Merlín lo invocó en un vano intento de salvar Camelot de la horda de Morgana le Fey, uniéndolo a un anfitrión humano, el campesino Jason Blood. Esto hizo inmortal a Jason, que realizó estudios sobre demonologia para comprender mejor a la entidad de su interior.

En el siglo XX, Blood encontró un hechizo que le permitía transformarse en Etrigan, y lo utilizó para combatir a varios enemigos ocultos. Luego, durante «La Noche Más Oscura», se enfrentó a los Black Lanterns tras ser poseído por Deadman.

ESTILO MEDIEVAL
Después de ser liberado en el siglo XX, Etrigan saboreó la ocasión de crear cierto caos demoníaco al viejo estilo. Los acólitos actuales de Morgana le Fey lo comprobaron a un alto precio.

INVOCACIÓN OSCURA
Al pronunciar el verso «La forma humana se ha ido ya, ¡surge el demonio Etrigan!», Jason Blood invoca al demonio del Infierno.

DESAAD

DEBUT *The Forever People* (Vol. 1) #2 **(abr.-mayo 1971)**
VERSIÓN ACTUAL *Justice League* (Vol. 2) #6 **(abr. 2012)**
BASE Apokolips
OJOS Negros **CABELLO** Negro
ESTATURA 1,80 m **PESO** 69 kg
PODERES/HABILIDADES La fisiología de Nuevo Dios le otorga inmortalidad y capacidades físicas superhumanas; puede adoptar formas ilusorias, influir mentalmente en otros y obtener poder del dolor de los demás
ALIADOS Darkseid, Steppenwolf
ENEMIGOS Mr. Milagro, Power Girl, Cazadora, Superman (Val-Zod), Batman (Tierra-2), Maravillas del Mundo
AFILIACIONES Apokolips

Desaad es un Nuevo Dios de Apokolips, y un esbirro de Darkseid. En Apokolips la crueldad es una forma de vida, pero Desaad es famoso por su sadismo, y extrae su poder de la agonía de otros. Se convirtió en el interrogador de Darkseid, y participó en el ataque de Steppenwolf sobre Tierra-2. Cuando las fuerzas de Darkseid invadieron la Tierra, Desaad torturó al Hombre de Acero, planeando usar su ADN para crear parademonios más poderosos. La invasión fracasó, quedando Desaad varado en la Tierra, donde usó su avanzada tecnología y su poder de control mental para extender la discordia, la corrupción y el sufrimiento.

Cuando el héroe Mr. Terrific fue exiliado en Tierra-2 por un accidente en un túnel cuántico, Desaad robó su identidad y chocó con la novia de Terrific, Power Girl, y su compañera Cazadora, mientras seguía intentando hallar el camino de vuelta a Apokolips y a su señor. Desaad fue convocado para formar parte del segundo ataque de Apokolips sobre Tierra-2. Desde una guarida oculta bajo Ginebra, convirtió a Cazadora en una Furia deforme llamada Hambruna y creó una nueva raza de guerreras para ayudar a Darkseid en la conquista: las Protofurias. **SW**

EN EL ARCHIVO

El Desaad post-Crisis descubrió su lado sádico cuando el joven príncipe Uxas (el futuro Darkseid) lo embaucó para matar a su propia mascota. Desaad devino el acólito de Uxas y le ayudó a robar la Fuerza Omega a su hermano Drax. Pero traicionó a su señor al intentar robar la Fuerza con la vara de Highfather. Desaad también demostró talento para corromper a otros, poseyendo a la joven Mary Marvel durante Crisis Final antes de ser expulsado.

DOLOR Y CASTIGO
Desaad se alimentaba del miedo y el dolor de otros, pero cuando Darkseid le descubrió absorbiendo emociones de Orión y Kalibak, destruyó a Desaad con sus rayos omega.

EN EL ARCHIVO

Despero era un genio psíquico que disfrutaba derrotando a sus enemigos por medio de elaborados juegos. Luego desarrolló una forma física lo bastante poderosa para combatir él solo a toda la Liga de la Justicia. En una batalla en el edificio de Naciones Unidas, tan solo fue aplacado cuando Detective Marciano le mostró una visión de lo que más deseaba: la destrucción de la Liga de la Justicia. En paz, Despero revirtió (temporalmente) a la forma de un feto.

MAESTRO DE LOS JUEGOS
En su primer encuentro con la Liga de la Justicia, Despero capturó al grupo y luego obligó a Flash a jugar contra él para conseguir su libertad.

DESPERO

DEBUT *Justice League of America* (Vol. 1) #1 **(oct.-nov. 1960)**
VERSIÓN ACTUAL *Justice League* (Vol. 2) #19 **(jun. 2013)**
OJOS Amarillos **CABELLO** No tiene
ESTATURA 2,46 m **PESO** 385 kg
PODERES/HABILIDADES Su tercer ojo canaliza fenomenales poderes psíquicos como telequinesis, telepatía, control mental, proyección astral y creación de ilusiones; fuerza superhumana; vuelo interestelar; invulnerabilidad y poderes regenerativos
ALIADOS Sindicato del Crimen
ENEMIGOS Detective Marciano, Stargirl, Liga de la Justicia
AFILIACIONES Sociedad Secreta de Supervillanos

Despero era un miembro de la poderosa raza alienígena klanoriana que se obsesionó con la conquista y se autoproclamó señor de tres planetas habitados por seres menos poderosos. La Liga de la Justicia intentó derrocarlo en una de sus primeras misiones y, después de un arduo combate, fue abatido por el Detective Marciano. Despero se empeñó en la venganza, y atacó el satélite Atalaya de la Liga de la Justicia cuando sus reclutas Átomo, Firestorm y Element Woman estaban al cargo. Parecía imparable, pero una vez más el Detective Marciano consiguió derrotarlo en una batalla psíquica, y fue apresado.

Cuando el Sindicato del Crimen de Tierra-3 invadió Tierra-0 y derrotó a la Liga de la Justicia, liberó a Despero, que se unió al Sindicato. Luego el alien usó sus prodigiosos poderes mentales para aprisionar a varios miembros de la Liga dentro de sus propias mentes, y aparentemente mató a su némesis, Detective Marciano… pero esto resultó ser una ilusión. Después de la derrota del Sindicato del Crimen, el genio criminal Manchester Black manipuló a los Jóvenes Titanes para liberar a Despero de su prisión y emplearlo para sus propios fines; sin embargo, el «Despero» liberado resultó ser una ilusión creada por el Dr. Psico. **SW**

CONQUISTADOR
El poder psíquico y físico de Despero le permite conquistar planetas enteros.

DEVASTATION [DEVASTACIÓN]

DEBUT *Wonder Woman* (Vol. 2) #143 (abr. 1999)
ESTATURA 1,37 m **PESO** 37 kg
OJOS Azules **CABELLO** Pelirrojo
PODERES/HABILIDADES Capacidades superhumanas, genio táctico, vuelo supersónico; puede provocar terremotos y manipular emociones
ALIADOS Cronos, Dra. Veneno, Agua Sin Gaaz, Lady Zand
ENEMIGOS Wonder Woman, Wonder Girl (Cassie Sandsmark), Young Justice
AFILIACIONES Titanes

Devastación fue creada por el Titán Cronos como arma para causar la discordia en la Tierra. Cuando desencadenó el caos en un pequeño pueblo de Carolina del Sur, Wonder Woman acudió a enfrentarla, pero enseguida descubrió que Devastación era tan poderosa como ella. Devastación extendió motines y destrucción por todo el Sur e intentó detonar un arma nuclear, pero Wonder Woman la enterró y Devastación quedó atomizada en la explosión.

Buscando venganza, se reconstruyó a sí misma y usó sus poderes pervertidores de la mente para volver a su protegida, Wonder Girl, contra Wonder Woman. Sin embargo, esta utilizó su amor por Cassie para romper la programación de Devastación, y la villana huyó. A continuación Cassie se unió a Young Justice y, cuando el grupo invadió el bastión supervillano de Zandia, Devastación accedió a protegerlo a condición de enfrentarse ella misma a Wonder Girl… pero fue abatida en una turbia pelea. **SW**

TERROR DIMINUTO
Los poderes divinos otorgados a Devastación y su insaciable apetito de destrucción hacen de ella un terrible adversario, pese a su diminuto tamaño.

DEVILANCE THE PURSUER [EL PERSEGUIDOR]

DEBUT *Forever People* (Vol. 1) #11 (oct.–nov. 1972) **BASE** Apokolips
OJOS Azules **CABELLO** No tiene
ESTATURA 2,15 m **PESO** 184 kg
PODERES/HABILIDADES Inmortalidad; fuerza; su lanza de energía rastrea al objetivo y le permite volar
ALIADOS Darkseid
ENEMIGOS Jóvenes Eternos, Lobo, Starfire, Animal Man, Adam Strange, Nueva Génesis

Devilance es el rastreador de Darkseid y el Nuevo Dios de la Caza, enviado a perseguir a los enemigos de Apokolips. Darkseid lo envió a la Tierra para capturar a los Jóvenes Eternos de Nueva Génesis, y los jóvenes héroes solo lograron escapar cambiando de lugar con Infinity Man, que quedó atrapado en una dimensión de bolsillo. Infinity Man consiguió el arma de Devilance, y al parecer ambos murieron en una explosión. Años después, no obstante, Animal Man, Adam Strange y Starfire encontraron a Devilance en un planeta paradisiaco en el que quedaron varados. El Perseguidor hizo prisioneros a los héroes, pero ellos lograron escapar y le robaron la lanza para activar su nave. Devilance los persiguió pero fue atacado y muerto por el cazarrecompensas Lobo, que empaló la cabeza del Nuevo Dios en su propia lanza. **SW**

DEX-STARR

DEBUT *Final Crisis: Rage of the Red Lanterns* #1 (dic. 2008)
VERSIÓN ACTUAL *Red Lanterns* #1 (nov. 2011) **BASE** Ysmault
PODERES/HABILIDADES El anillo de Red Lantern le otorga velocidad, dureza, fuerza y vuelo interestelar; puede crear constructos de Energía Roja
ALIADOS Atrocitus
ENEMIGOS Guy Gardner, Lobo
AFILIACIONES Red Lanterns

Dexter era un gato normal, pero cuando vio a su amo asesinado, fue poseído por la furia y un anillo de poder Red Lantern lo eligió. Después de vengarse de los asesinos de su amo, se unió al Cuerpo de Red Lanterns como Dex-Starr y desarrolló un fuerte vínculo con su líder, Atrocitus. También obtuvo la capacidad de crear constructos de energía al lamer la sangre de su compañero Rankorr.

Cuando Guy Gardner derrotó a Atrocitus y tomó el control del Cuerpo, el leal Dex-Starr llevó a Atrocitus a un lugar seguro y lo ayudó a reclutar un ejército para atacar a Gardner y los Red Lanterns. Gardner ganó la batalla, pero dejó el Cuerpo, y Atrocitus obtuvo de nuevo el mando. Más tarde, el cazarrecompensas Lobo mató a Dex-Starr, pero este renació de una poza de sangre de Red Lantern como un ser de pura rabia. **SW**

DIAL H FOR HERO

DEBUT *House of Mystery* (Vol. 1) #156 (ene. 1966)
VERSIÓN ACTUAL *Dial H* #1 (jul. 2012)
NOMBRE REAL Nelson Jent **BASE** Littleville
OJOS Marrones **CABELLO** Rubio
PODERES/HABILIDADES Al usar el Dial H, Nelson recibe la identidad aparentemente aleatoria de un superhéroe y sus poderes correspondientes, desde provocar desesperanza (Capitán Lacrimoso) o enfermedades (Virus Humano) hasta convocar pelícanos (Ejército Pelícano)
ALIADOS Manteau, Calamar, Pandilla del Dial
ENEMIGOS Ex Nihilo, Abismo, Ciempiés, Arreglador

Cuando el perdedor desempleado Nelson Jent vio a un amigo suyo siendo apaleado por unos matones, corrió hacia una cabina telefónica e intentó pedir ayuda. El teléfono estaba equipado con un extraño «Dial H», y cuando Nelson marcó inadvertidamente H-E-R-O-E, se transformó en Chico Chimenea, un superhéroe lleno de polución. Bajo esta forma derrotó a los criminales y salvó a su amigo, y volvió luego a su ser normal. Experimentando con el Dial H, descubrió que, cada vez que marcaba H-E-R-O-E, se transformaba en un héroe distinto.

Más tarde se topó con la cruel nulomante Ex Nihilo, y conoció a la heroína Manteau, que poseía un dial similar al suyo. Nelson y Manteau se aliaron para detener a Ex Nihilo y derrotar a la terrible criatura que había invocado: un vacío sintiente llamado Abismo. Después, Nelson y Manteau se embarcaron en la búsqueda del origen de sus diales. En este extravagante viaje interdimensional se encontraron con la Pandilla del Dial –un grupo heroico de portadores de diales– y evitaron que el misterioso O, el Operador Perdido, destruyera el multiverso –una realidad marcada al azar cada vez– con su Dial del Juicio Final. **SW**

EN EL ARCHIVO

El primer usuario de dial conocido fue el adolescente Robby Reed, que halló un dial alienígena en una cueva. Cuando marcó S-P-L-I-T mientras combatía a Shirkon de los Muchos Ojos, se dividió en dos seres. El buen Mago y el malvado Maestro devinieron enemigos de Chris King y Vicki Grant, los siguientes portadores del dial, hasta que las mitades de Robby se reunieron. Un *flashback* posterior reveló que Robby utilizó una vez el dial para cambiar los poderes de la JLA, ayudándolos a vencer a la Liga de la Injusticia.

¡P DE PATRIOTISMO!
En una de sus primeras aventuras, Robby Reed se transformó en Yankee Doodle Kid y combatió al villano Puma.

DIGGLE, JOHN

DEBUT *Green Arrow* (Vol. 5) #24 **(dic. 2013)**
NOMBRE REAL John Andrew Diggle
BASE Seattle (Washington)
ESTATURA 1,85 m **PESO** 94 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES La formación en las fuerzas especiales y la experiencia en combate hacen de él un oponente formidable
ALIADOS Green Arrow, Green Lantern (Hal Jordan)
ENEMIGOS Rey Reloj, Richard Dragon y los Cazadores del Arco, John King
AFILIACIONES Equipo Arrow

El antiguo boina verde John Diggle trabajaba como escolta en Industrias Queen cuando Green Arrow (Oliver Queen) se presentó en su apartamento de Seattle. El vigilante arquero ofreció a John un trabajo como «vanguardia» en su guerra contra el crimen y Diggle aceptó, con la condición de que él no tendría que usar mallas ni máscara. La pareja combatió el crimen durante un año, pero cuando la madre de Oliver murió de cáncer y él se hundió, Diggle se puso el uniforme de Green Arrow sin permiso y abatió al señor del crimen Ricardo Díaz. Tras una discusión, Queen despidió a Diggle.

Cuatro años después, cuando Green Arrow combatía a Komodo y los Outsiders en Praga, Diggle resurgió para enfrentarse al jefe del crimen Richard Dragon, que había asumido el control del hampa en Seattle. Diggle fue traicionado por el mafioso Rey Reloj y capturado por Dragon, que resultó ser el hijo de Ricardo Díaz. Dragon arrojó a Diggle por una ventana, pero este fue rescatado por Green Arrow, y ambos se aliaron para vencer al villano. Luego Diggle se unió al Equipo Arrow para abatir al filántropo y genio criminal John King. **SW**

CABEZA DE TURCO
Cuando Richard Dragon declaró la guerra a Green Arrow y sus aliados, torturó a John Diggle y lo arrojó por una ventana. Por fortuna, Green Arrow detuvo la caída de su amigo con una flecha de espuma.

SOCIOS CONTRA EL CRIMEN
Diggle era la contrapartida discreta y pragmática del ostentoso e idealista Green Arrow.

DIRECTOR BONES [DIRECTOR HUESOS]

DEBUT *Infinity Inc.* **#16 (jul. 1985)**
VERSIÓN ACTUAL *Batwoman* **(Vol. 2) #1 (nov. 2011)**
BASE Edificio Lipstick (Nueva York)
ESTATURA 1,77 m **PESO** 75 kg
PODERES/HABILIDADES «Toque de cianuro» tóxico; inmune al cianuro
ALIADOS Agente Chase
ENEMIGOS Batwoman, Batman, Blue Beetle
AFILIACIONES Departamento de Operaciones Extranormales (DOE)

El cadavérico Director Huesos dirige el DOE, una agencia secreta del gobierno que controla la actividad superhumana. Huesos se dedicaba a recopilar información sobre superhéroes y a utilizarla a continuación para controlarlos para sus propios fines.

Después de obtener información sobre la identidad secreta de Batwoman, Huesos la convenció de que trabajara bajo la amenaza de encarcelar a su padre. Ella formó equipo con Wonder Woman para encontrar a Medusa. Luego el Director la obligó a que lo ayudara a descubrir la identidad de Batman revelándole que su hermana gemela Beth, perdida tiempo atrás, estaba bajo su custodia. Batman y Batwoman se unieron para salvar a Beth. La preocupación por la conducta sociopática del Director llevó finalmente a su encarcelamiento en una instalación de seguridad. **SW**

DIRECTOR ZITHER

DEBUT *The Fury of Firestorm: The Nuclear Men* **(Vol. 1) #1 (nov. 2011)**
NOMBRE REAL Candace Zither
BASE Complejo Zithertech (Nevada)
OJOS Marrones **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Genio de la estrategia, líder resuelta
ALIADOS Helix, Escuadra Perro, Escuadra Hiena
ENEMIGOS Firestorm, Pozhar
AFILIACIONES Zithertech

Candace Zither era la directora de Zithertech. Cuando el profesor Martin Stein inventó el Protocolo Firestorm, que trasformaba a humanos en armas nucleares andantes, Zithertech intentó duplicar la fórmula para venderla a gobiernos violentos.

El primer sujeto de prueba fue Roger, el marido de Candace; pero salió mal. Este se transformó en el monstruo Helix, mató a sus hijos, y Candace quedó gravemente quemada. Envió a un equipo a robar la última muestra de Stein, pero él se la había administrado al estudiante Jason Rusch, que activó el Protocolo y se fundió con el atleta Ronnie Raymond para formar Firestorm. Zither trató de captarlos para que trabajasen para ella, pero se rebelaron después de una batalla con un Firestorm suicida de Quarac. Después de una investigación del Congreso, Candace fue aparentemente vaporizada por Firehawk. **SW**

DNANGELS

DEBUT *Superboy* **(Vol. 4) #87 (jul. 2001)**
BASE Metrópolis
MIEMBROS/PODERES Querubín: conecta con la Fuerza de la Velocidad; **Epifanía**: vuelo, fuerza, velocidad y resistencia superhumanas; **Serafín**: telequinesis, fuerza aumentada, vuelo, puede generar campos de fuerza y arrojar rayos de energía
ALIADOS Superboy **ENEMIGOS** Supergirl
AFILIACIONES Gobierno de EE UU, Liga de Asesinos

Las DNAngels son un equipo superpoderoso creado por un programa secreto de clonación de dos mil millones de dólares. La velocista Querubín fue creada mezclando ADN de Impulso con el de Tana Moon, la difunta novia de Superboy; Epifanía se basó en el ADN de Wonder Girl (Cassie Sandsmark); y Serafín obtuvo sus poderes del código genético de Superboy.

Su primera misión fue quitarle a Superboy un clon infantil de Jim Harper (Guardián), pero el héroe las burló. Sus jefes, Amanda Spence y el general Good, capturaron a Superboy, pero este escapó. Querubín lo encontró y admitió que le gustaba; entonces Spence la hirió de gravedad. Las DNAngels salvaron a Querubín mientras Superboy destruía el centro de clonación. Más tarde, el grupo trabajaría para la Liga de Asesinos. **SW**

DOC MAGNUS

DEBUT *Showcase* **#37 (mar.–abr. 1962)**
VERSIÓN ACTUAL *Justice League* **(Vol. 2) #18 (mayo 2013) NOMBRE REAL** William Magnus
BASE Laboratorio de investigación del Ejército de EE UU, Adelphi (Maryland)
OJOS Marrones **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Genio científico e inventor especialista en robótica
ALIADOS Ciborg **ENEMIGOS** Chemo, tecnosapiens **AFILIACIONES** Hombres de Metal, Ejército de EE UU

El temperamental genio de la robótica William Magnus fue contratado por el Ejército de EE UU para que creara un robot para misiones de búsqueda y rescate. Magnus inventó el responsómetro, una IA compacta que podía moldear el metal, y lo utilizó para crear los Hombres de Metal, robots sintientes formados a partir de diferentes metales: Oro, Estaño, Platino, Hierro, Plomo y Mercurio. No obstante, cuando les ordenaron asesinar a un enemigo en Kahndaq, los robots se negaron. Desertaron y se ocultaron en casa de Magnus, antes de sacrificarse para derrotar al villano Chemo. Cuando el Sindicato del Crimen invadió la Tierra, Magnus los reconstruyó para que ayudaran a Ciborg a abatir a Red, la IA del Sindicato. Magnus y los Hombres de Metal ayudaron también a Ciborg a combatir y derrotar a los invasores tecnosapiens. **SW**

DOCTOR FATE [DOCTOR DESTINO]

DATOS

DEBUT *More Fun Comics* #55 **(mayo 1940)**
VERSIÓN ACTUAL *Convergence Aquaman* #2 **(jul. 2015)**
NOMBRE REAL Khalid Nassour **BASE** Brooklyn
OJOS Marrones **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES El Yelmo del Destino le otorga poderes de vuelo y curación, y la capacidad de canalizar y redirigir viento, fuego, agua, tierra y relámpagos, así como la de atravesar las paredes; el Báculo del Poder emite descargas mágicas
ALIADOS Nabú, Osiris, Bastet **ENEMIGOS** Anubis

YELMO DEL DESTINO
Como descendiente de faraones, Khalid fue elegido para ser el nuevo Dr. Destino y sanar el mundo.

Desde hace milenios, los dioses de Egipto han elegido a bravos campeones para ponerse el casco dorado de Nabú y aceptar el deber sagrado de proteger el mundo como Doctor Destino. Cuando Khalid Nassour fue elegido, su mundo cambió para siempre. Descubrió que tenía increíbles poderes de control de los elementos, y pronto se vio envuelto en una batalla física y espiritual con Anubis, el maligno dios de los Muertos.

Cuando el estudiante de medicina egipcio-estadounidense Khalid Nassour fue al Museo de Brooklyn en busca de un regalo para su novia Shaya, una estatua de la diosa egipcia Bastet le tendió un antiguo casco dorado y le dijo que su destino era oponerse al oscuro dios Anubis y sanar el mundo. Khalid se puso el casco y se transformó en la última encarnación del Doctor Destino, defensor místico de la Tierra. Tuvo visiones de los dioses egipcios, percibió secretos ocultos del universo y descubrió que podía volar y manejar los elementos. Khalid era aconsejado por el espíritu de Nabú –antiguo sacerdote de Thoth que ahora habitaba el casco–, pero también fue amenazado por un perro salvaje, avatar de Anubis, que le advirtió de que pagaría un precio por desafiarlo.

Como Destino, Khalid usó sus poderes de control de los elementos para ayudar a aterrizar a un avión, proteger Nueva York de una tormenta y rescatar a su padre, que había quedado ciego en un accidente. Anubis le ofreció restaurar la vista del anciano; Khalid aceptó, pero le cegó a él como pago. Sin embargo, descubrió que podía ver al ponerse el Yelmo del Destino. Cuando Anubis desencadenó tormentas en todo el planeta, Khalid se enfrentó a él en una central eléctrica. En la batalla, el dios chacal engulló a Khalid, que se halló atrapado en el más allá del antiguo Egipto, donde Anubis se preparaba para juzgarle. Khalid rezó a Osiris rogando su ayuda, y el dios se apareció y le entregó su Báculo del Poder. Blandiendo esta arma, Khalid derrotó a Anubis y volvió a la tierra de los vivos. Luego se dedicó a reparar los daños causados por la tormenta y calmó una algarada en Naciones Unidas. **SW**

CONSEJERO ESPIRITUAL
El Yelmo del Destino es habitado por el espíritu de su poseedor original, el antiguo sacerdote Nabú, que instruyó a Khalid en el uso de sus nuevos poderes.

HISTORIAS CLÁSICAS

***The Immortal Doctor Fate* #1-3 (ene.-mar. 1985)** Colección de las aventuras del Dr. Destino original, Kent Nelson, en sus choques con Wotan, Khalis y Anubis.

***Doctor Fate* (Vol. 1) #1-4 (jul.-oct. 1987)** Eric Strauss es elegido para portar el Yelmo del Destino y se funde con su madrastra Linda para convertirse en un nuevo Dr. Destino.

***Countdown to Mystery* #1-8 (nov. 2007-jun. 2008)** Kent V. Nelson, sobrino nieto del Dr. Destino original, prosigue la tradición familiar poniéndose el Yelmo del Destino mientras el mundo avanza de forma inexorable hacia la Crisis Final.

***The Brave and the Bold* (Vol. 3) #30 (feb. 2010)** Kent Nelson pone parte de su espíritu en el anillo de Green Lantern (Hal Jordan) para poder ver el futuro, tan solo para descubrir cómo morirá.

EN EL ARCHIVO

Varios héroes han servido como anfitriones de Nabú, asumiendo el papel de Dr. Destino a lo largo del tiempo. Kent Nelson halló el Yelmo del Destino en la década de 1920 en una excavación en Egipto. Después de ser entrenado por el espíritu de Nabú el Sabio, empezó su carrera como Dr. Destino en la década de 1940.

Cuando Kent murió, 40 años después, el Yelmo pasó a Eric Strauss, que se fundió místicamente con su madrastra Linda Strauss como segundo Dr. Destino. Cuando Eric murió, Linda continuó y entró en conflicto con Benjamin Stoner, el maligno Anti-Destino poseído por el dios del Caos. Al morir Linda, fue sucedida por la esposa de Kent Nelson, Inza Kramer; y tras ella, el traficante Jared Stevens fue un reluctante Dr. Destino hasta fines de la década de 1990. Después asumió el papel Hector Hall, hijo de Hawkman y Hawkgirl de la Edad de Oro; y cuando el Espectro le quitó sus poderes, Kent V. Nelson, sobrino nieto de Kent Nelson, se convirtió en el anfitrión de Nabú.

En Tierra-2, Khalid Ben-Hassin llevó un casco que le insuflaba la esencia de Nabú. Se convirtió en el Dr. Destino de ese mundo y reunió el grupo de superhéroes Maravillas del Mundo.

HOMBRE MISTERIOSO
Kent Nelson fue un orgulloso integrante de la primera generación de superhéroes y miembro fundador de la JSA.

LEGADO DEL DESTINO
El ex psicólogo alcohólico Kent V. Nelson había tocado fondo cuando halló el casco de su tío abuelo. Pronto se alzó para ser el nuevo Dr. Destino.

VIAJE MÍSTICO
Al ponerse el Yelmo del Destino, Khalid obtuvo la capacidad de ver la esfera mística, y descubrió que los dioses de sus ancestros eran muy reales.

DOCTOR BEDLAM

DEBUT *Mister Miracle* **(Vol. 1) #3 (jul.–ago. 1971)**
VERSIÓN ACTUAL *Earth-2* **(Vol. 1) #14 (sep. 2013)**
BASE Dherain
OJOS Púrpura **CABELLO** No tiene
PODERES/HABILIDADES Telepatía
ENEMIGOS Flash, Green Lantern y otros héroes de Tierra-2
AFILIACIONES Perros Hambrientos

Doctor Bedlam es un devoto seguidor de Darkseid, y ahora se refiere de manera habitual a sí mismo solo como «Bedlam». Su pasado se halla envuelto en misterio, pero fue uno de los Perros Hambrientos de Steppenwolf junto con Brutaal y Embaucadora. Atacó a los héroes de Tierra-2, pero cuando se reveló que Brutaal era Superman, usó sus poderes telepáticos para controlar a varias personas, incluido Mr. Terrific, obligándolas a crear un dispositivo que movería Tierra-2 para que pudiera convertirse en nuevo hogar para su señor Darkseid.

Antes de Flashpoint, Doctor Bedlam también podía manipular telepáticamente a otros, pero era un ser de pura energía psiónica alojada en un androide. Si este cuerpo era destruido, Bedlam simplemente trasladaba su conciencia a otro… aunque al parecer Infinity Man finalmente lo mató. **AC**

DOCTOR DESTINY

DEBUT *Justice League of America* **(Vol. 1) #5 (jun.–jul. 1961) VERSIÓN ACTUAL** *Justice League Dark* **(Vol. 1) #19 (jun. 2013)**
OJOS Rojos **CABELLO** No tiene
PODERES/HABILIDADES Usa la Piedra de los Sueños para dar vida a las pesadillas
ENEMIGOS Liga de la Justicia Oscura, Madame Xanadú
AFILIACIONES Culto de la Llama Fría

El Doctor Destiny puede hacer realidad las pesadillas y atrapar a la gente en sus propios sueños. Era hijo de Madame Xanadú, quien, al nacer él, tuvo una visión del ser maligno en que se convertiría y se vio obligada a abandonarlo para no destruirlo, como su visión predecía. Cuando Xanadú formaba parte de la Liga de la Justicia Oscura, junto a John Constantine y la Cosa del Pantano, su hijo, haciéndose llamar ahora Doctor Destiny, atacó al grupo. Había recibido la Piedra de los Sueños de agentes de la Llama Fría, y la utilizó para robar la Casa del Misterio. La Cosa del Pantano quedó aprisionada en la Casa, pero finalmente se liberó y ayudó a detener a Destiny, al que después mató Xanadú.

En su encarnación pre-Flashpoint, Doctor Destiny obtuvo su poder al robar la Piedra de los Sueños (conocida como Materioptikon) de Sueño de los Eternos. **AC**

DOCTOR LIGHT II [DOCTORA LUZ]

DEBUT *Crisis on Infinite Earths* **(Vol. 1) #4 (jul. 1985)**
NOMBRE REAL Kimiyo Tazu Hoshi
BASE Japón
OJOS Negros **CABELLO** Negro
ESTATURA 1,59 m **PESO** 48 kg
PODERES/HABILIDADES Puede controlar la luz en todas sus formas y volar
ENEMIGOS Doctor Luz (el villano original, Arthur Light)

La científica y astrónoma japonesa Kimiyo Tazu Hoshi se convirtió en el segundo Doctor Luz durante la primera gran Crisis. El Monitor, comprendiendo la necesidad de reclutar más superhéroes, envió un rayo de energía a la Tierra que golpeó a Kimiyo, dándole la capacidad de controlar las formas de la luz.

Como Doctora Luz, usó sus poderes para el bien, pero al principio su actitud arrogante enojaba a otros héroes… hasta que fue testigo de la heroica muerte de Supergirl durante la batalla contra Anti-Monitor. Tras esta, una Doctora Luz más respetuosa luchó junto a la Patrulla Condenada y la Liga de la Justicia, pasando un tiempo con la rama europea de la Liga. Madre soltera de dos hijos, decidió dar prioridad a su familia y se hizo miembro de reserva de la Liga de la Justicia, pero acudía cuando se la reclamaba, y combatió a Eclipso, los Seis Secretos y el Sindicato del Crimen.

En la realidad post-Flashpoint, Kimiyo estaba casada con el héroe científico Arthur Light. **AC**

PODER SOLAR
Pese a que los poderes de Kimiyo son enormes, necesita luz solar para alimentarlos. Si queda atrapada en la oscuridad, sus capacidades desaparecen.

DOCTOR MID-NITE [DOCTOR MEDIANOCHE]

DEBUT *Doctor Mid-Nite* #1 **(1991)** (Pieter Cross)
NOMBRE REAL Pieter Anton Cross **BASE** Portsmouth
OJOS Azules **CABELLO** Negro
ESTATURA 1,77 m **PESO** 79 kg
PODERES/HABILIDADES Ve en la oscuridad; usa inventos que le ayudan en la lucha contra el crimen, como las bombas apagón; excelentes habilidades médicas y quirúrgicas
ENEMIGOS Johnny Sorrow, Icicle, Ultra-Humanita, Mordru, Invierno Eterno, Mircea
AFILIACIONES Sociedad de la Justicia de América

Pieter Anton Cross fue la segunda persona en asumir el papel de Doctor Medianoche. El original, el Dr. Charles M. McNider, había salvado la vida de la madre de Pieter, embarazada de él, cuando esta fue atacada, y la ayudó a dar a luz. Pieter creció y se hizo médico: se graduó en la Facultad de Medicina de Harvard con tan solo 19 años y trabajó con McNider, que se convirtió en su mentor.

Mientras investigaba el origen de una droga llamada A39 (una variación del suero Veneno), Cross fue golpeado por unos traficantes, que le inyectaron la droga y le pusieron al volante de un coche; recuperó la conciencia justo cuando atropellaba a una mujer. La droga y el accidente le dejaron ciego, pero asombrosamente le permitían ver durante la noche. Se convirtió en el Doctor Medianoche para llevar a los traficantes ante la justicia, y con ese papel se unió a una reformada Sociedad de la Justicia de América. Cuando no estaba luchando contra el crimen, solía usar sus habilidades médicas para ayudar a otros superhéroes, y también fue el mentor del joven Blue Beetle (Jaime Reyes).

En la realidad post-Flashpoint, Pieter Cross trabajaba como médico en Seattle, y asistió a Green Arrow cuando este fue herido. **AC**

«VIVIRÁS»
Como médico *de facto* del grupo, Dr. Medianoche trató las heridas de Mr. América cuando este recibió una horrible paliza a manos del misionero corrupto William Matthews.

DOCTORES MEDIANOCHE
El rol de Dr. Medianoche ha sido asumido por otros dos héroes. El original, el Dr. Charles McNider (arriba), perdió la vista a causa de una granada y luchó junto a la Sociedad de la Justicia de América original. La segunda fue Beth Chapel (abajo), que se unió a Infinity Inc., pero murió a manos de Eclipso después de convertirse en heroína.

DOCTOR LIGHT [DOCTOR LUZ]

DATOS

DEBUT *Justice League of America* (Vol. 1) #12 **(jun. 1962)**
VERSIÓN ACTUAL *Justice League of America* (Vol. 3) #4 **(jul. 2013)**
NOMBRE REAL Arthur Light
BASE Rockville (Maryland)
OJOS Negros **CABELLO** Negro
ESTATURA 1,80 m **PESO** 78 kg
PODERES/HABILIDADES Puede manipular la luz, ya sea causando destellos cegadores o poderosos rayos láser
ENEMIGOS Infiltrado, Sindicato del Crimen
AFILIACIONES Liga de la Justicia de América, ARGUS, Hombres Carmesíes

HISTORIAS CLÁSICAS

***Secret Origins* (Vol. 3) #37 (feb. 1989)** Se revela la verdad sobre el origen del Dr. Luz… incluidos detalles sobre el Dr. Luz original.
***Identity Crisis* (ago. 2004–feb. 2005)** El Dr. Luz adquiere un tinte más oscuro cuando se revelan secretos de su pasado, incluida su participación en uno de los ataques más horribles sufridos por un miembro de la Liga de la Justicia.
***Justice League* (Vol. 2) #22 (sep. 2013)** El nuevo y heroico Dr. Luz –aún un recién llegado al mundo superheroico– es asesinado por Superman de manera accidental.

SACADO A LA LUZ
Atrapado en el Lazo de la Verdad, el Dr. Luz llega a la terrible comprensión de que en realidad ya está muerto.

UN FINAL FATAL
Dr. Luz tuvo un final horrible. Cuando golpeó por accidente a Wonder Woman con su poder, un enfurecido Superman lo decapitó sin querer con su visión calorífica.

El Dr. Arthur Light era un dedicado científico que trabajaba en ARGUS cuando un accidente le otorgó asombrosas capacidades metahumanas. Casado y con familia, Light no tenía intención de convertirse en superhéroe, pero se vio obligado a serlo como parte de la Liga de la Justicia de América... con fatales consecuencias.

Arthur Light trabajaba como científico para ARGUS (Grupo Avanzado de Investigación para la Unión Sobrehumana) y para la JLA. Casado y con tres hijas, Arthur tenía una vida normal hasta que se le encargó investigar una moneda usada para la comunicación entre agentes del Sindicato del Crimen. Mientras la estudiaba, la moneda recibió una señal y Arthur fue engullido por un estallido de luz que lo transformó en metahumano. ARGUS le ayudó a asimilar sus nuevas capacidades, pero también le puso a trabajar como miembro de la Liga de la Justicia de América.

En su primera misión, sus poderes lumínicos parecieron activar la visión calorífica de Superman y el Doctor Luz resultó muerto. Más tarde, Batman (con el Fantasma Errante) se aventuró en el más allá para averiguar algo más sobre la muerte del Doctor Luz. Cuando lo encontraron, Light no recordaba nada sobre su muerte y estaba en paz en el mundo espiritual.

Cuando el Sindicato del Crimen ocupó Tierra-0, Light pareció regresar después de que su cadáver fuera utilizado para causar una explosión que destruyó el cuartel general de ARGUS en Washington. Apareció una manifestación energética del Doctor Luz que fue capturada por los Hombres Carmesíes, quienes le prometieron devolverle a una forma física si les daba información sobre Steve Trevor. Cuando el Doctor Luz fue obligado a atacar a Trevor, se encontró luchando también con Killer Frost. Trevor usó el Lazo de la Verdad de Wonder Woman con el Doctor Luz, y así le hizo recordar que había muerto. Consciente de que era solo un eco del Doctor Luz real, la aparición se desvaneció en una ráfaga de energía. **AC**

EN EL ARCHIVO

El Dr. Luz original era un villano. El Dr. Arthur Light trabajaba en STAR Labs, donde su colega Jacob Finlay había creado un traje de manipulación de energía para convertirse en un superhéroe llamado Dr. Luz. Tras matar por accidente a Finlay, Arthur se apropió del traje y el nombre para luchar contra la Liga de la Justicia y los Jóvenes Titanes.

Miembro efímero del Escuadrón Suicida, de manera retrospectiva se reveló que él había atacado a Sue Dibny, esposa de Hombre Elástico, y que luego colaboró en el asesinato del Detective Marciano. Finalmente, el Espectro ejecutaría al villano en *Final Crisis: Revelations* #1 (oct. 2008).

DE LA LUZ AL NEGRO
Dr. Luz volvió como Black Lantern para atacar a su sucesora, Kimiyo, durante «La Noche Más Oscura».

SEÑOR DE LA LUZ
En su encarnación de ultratumba, el Dr. Luz parecía ser aún más poderoso. Podía crear constructos sólidos de luz que atacaban a sus oponentes.

DOCTOR PHOSPHORUS [DOCTOR FÓSFORO]

DEBUT *Detective Comics* #469 (mayo 1977)
VERSIÓN ACTUAL *Catwoman* (Vol. 4) #22 (oct. 2013) **NOMBRE REAL** Alex Sartorius
BASE Gotham City
ESTATURA 1,80 m **PESO** 77 kg
OJOS Blancos **CABELLO** No tiene
PODERES/HABILIDADES Entra en combustión con el oxígeno; emite gases tóxicos; manipula la radiación
ALIADOS Nerón
ENEMIGOS Starman, Batman

Doctor Fósforo, que arde constantemente por los millones de partículas de fósforo de su cuerpo, se unió a la Sociedad Secreta de Supervillanos y acabó en el Asilo Arkham cuando fracasó la invasión del Sindicato del Crimen. Después escapó, cuando se declaró la guerra entre los secuaces disfrazados del Pingüino y el letal Carmine Falcone.

Fósforo se desvaneció en los Subterráneos de Gotham y se apoderó del Osario con su hija Polvorín. Buscaba controlar otras partes de los Subterráneos para atacar la superficie, pero necesitaba cambiar el entorno superior, o su propia naturaleza, para sobrevivir allí. Y vio que, si podía hacer explotar los diamantes de los fosos de lava del Fondo utilizando la frecuencia armónica adecuada, toda Gotham quedaría envuelta por el fuego, permitiéndole vivir en la superficie. **AI**

DOCTOR PSYCHO [DOCTOR PSICO]

DEBUT *Wonder Woman* (Vol. 1) #5 (jun.–jul. 1943)
VERSIÓN ACTUAL *Superboy* (Vol. 6) #18 (mayo 2013)
NOMBRE REAL Edgar Cizko
ESTATURA 1,14 m **PESO** 39 kg
OJOS Marrones **CABELLO** No tiene
PODERES/HABILIDADES Capacidad psiónica; crea alucinaciones; proyección astral
ENEMIGOS Liga de la Justicia
AFILIACIONES Sociedad Secreta de Supervillanos

Este hombre diminuto era un estafador con capacidades psiónicas. Hacía sesiones de espiritismo en Nueva York para robar de manera telepática la identidad y los datos de sus clientes, que usaba para ocultarse de COLMENA, que entonces cazaba telépatas.

Se proyectó astralmente en la mente de Superboy mientras este combatía a Plasmus, y se alió con él contra COLMENA. Después escapó y se esfumó hasta que Question vio pruebas de su implicación en la muerte de Arthur Light, de la cual Superman se culpaba a sí mismo. La JLA y Question lo rastrearon y Detective Marciano se introdujo en su mente; vio que la Sociedad Secreta había enviado a Psico a Kahndaq el día de la muerte de Light, pero él no había influido en la conducta de Superman. Más tarde Psico combatió con los Cinco Temibles contra los Hombres de Metal. **AI**

DOCTOR THIRTEEN [DOCTOR TRECE]

DEBUT *Star-Spangled Comics* #122 (nov. 1951)
VERSIÓN ACTUAL *Phantom Stranger* (Vol. 4) #2 (ene. 2013)
NOMBRE REAL Terrence Trece II
BASE Gotham City
ESTATURA 1,80 m **PESO** 77 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Químico experto e investigador sobrenatural
ALIADOS Fantasma Errante
ENEMIGOS Bandolero Embrujado
AFILIACIONES Liga de la Justicia Oscura

Este investigador de lo sobrenatural en la Gotham de la década de 1880 se consagró a destapar a los que utilizaban pseudociencias para timar a los crédulos. Trece ayudó a la policía a capturar al ladrón Bandolero Embrujado, revelando que era el profesor Jonathan Rood. En la subsiguiente pelea, una bala perdida mató a la madre del ladrón. Antes de ser ahorcado, este lanzó una maldición contra Trece y sus descendientes. Uno de estos, también llamado Terrence, usó sus talentos de investigador y médico durante la batalla de la Liga de la Justicia Oscura contra la Plaga. Junto con Enfermera de Pesadilla devolvió la vida al equipo, antes de que Trece marchara con Fantasma Errante a localizar a Chris Esperanza, un chaval usado como anfitrión humano por la Plaga. **AI**

DOLLMAKER [MUÑEQUERO]

VERSIÓN ACTUAL *Detective Comics* (Vol. 2) #1 (nov. 2011)
NOMBRE REAL Barton Mathis
BASE Gotham City
ESTATURA 1,80 m **PESO** 73 kg
OJOS Azules **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Experto cirujano
ALIADOS Joker
ENEMIGOS Batman

El padre de Barton Mathis, Wesley, fue un asesino en serie caníbal que llevaba con él a su hijo en sus cacerías. Trastornado por la experiencia, Barton enloqueció aún más al ver morir a su padre a manos de un joven oficial de policía de Gotham llamado James Gordon. El huérfano fue llevado a una casa de acogida pero huyó, y reapareció años más tarde como el Muñequero.

Llevaba una máscara hecha con piel de otras caras –una de las cuales era la de su padre– y dirigía a varios matones con máscaras de piel similares. Conspiró con Joker para capturar a Batman y al comisario Gordon, y le arrancó la cara al Joker y le proporcionó una nueva para permitirle escapar del Asilo Arkham, dándole la gente por muerto. El plan fracasó cuando Batman se liberó y persiguió al Muñequero, que escapó dejando atrás la cara del Joker… la cual se convertiría en un objeto de perversa adoración para sus acólitos. **AI**

DOCTOR POLARIS

DEBUT *Green Lantern* (Vol. 2) #21 (jun. 1963)
NOMBRE REAL Neal Emerson
BASE Nuevo México
ESTATURA 1,85 m **PESO** 88 kg
OJOS Azules **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Maneja energía magnética para levitar, mover objetos metálicos y crear campos de fuerza
ALIADOS Nerón
ENEMIGOS Green Lantern Corps

La investigación de Neal Emerson sobre la polaridad magnética resultó en varias innovaciones médicas. Pero su trabajo le provocó un trastorno de personalidad. Con el tiempo, su lado más oscuro se convirtió en el villano ávido de poder Doctor Polaris. Chocó varias veces con Hal Jordan, el Green Lantern de la Tierra, que a menudo acabó con los desmanes de Polaris persuadiendo a la personalidad benévola de Neal.

Emerson controlaba el magnetismo tecnológicamente, pero su cuerpo acabó interiorizando el poder. Tras el ataque del Anti-Monitor a la Tierra, Polaris y otros villanos intentaron destruir a los Green Lanterns con base en ella. Durante Crisis Infinita, Polaris se unió a la Sociedad Secreta de Supervillanos, pero pereció en una explosión. Su sucesor, John Nichol, fue asesinado por la versión Black Lantern de Emerson. **AI**

DOCTOR SIVANA

DEBUT *Whiz Comics* #2 (feb. 1940)
VERSIÓN ACTUAL *Justice League* (Vol. 2) #7 (mayo 2012)
NOMBRE REAL Thaddeus Bodog Sivana
ESTATURA 1,67 m **PESO** 56 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Es calvo
PODERES/HABILIDADES Domina gran variedad de disciplinas científicas y técnicas
ALIADOS Mr. Mente, Black Adam
ENEMIGOS Liga de la Justicia
AFILIACIONES Sociedad Secreta de Supervillanos

Cuando sus investigaciones científicas no lograron dar una solución para salvar a su familia de una terrible amenaza, el Dr. Sivana recurrió a la magia. Conoció la historia de cómo Teth-Adam se convirtió en Black Adam, y acudió al lugar en Irak donde suponía que se hallaba su tumba para buscar una entrada a la Roca de la Eternidad.

Al abrir la tumba, Sivana fue golpeado por un rayo que le marcó la cara y le dio el poder de ver la magia a través de su ojo dañado. Black Adam surgió de su sepultura y ambos emprendieron la caza de Shazam, liberando por el camino a los Siete Pecados Capitales. Cuando localizaron a Shazam, Black Adam abandonó a Sivana. Consternado, este volvió a la entrada de la Roca de la Eternidad, donde se encontró a una criatura con aspecto de oruga que dijo llamarse Mr. Mente y que ambos iban a ser «grandes amigos». Mr. Mente fue también el creador del sistema secreto Unternet, más tarde corrompido por Darkseid para su propio uso. Una legión de Sivanas de los distintos mundos se reunieron para destruir a la familia Shazam y conquistar el multiverso, intentando tomar el control de la Roca de la Eternidad. **AI**

EN EL ARCHIVO

Originalmente, el Dr. Sivana era un científico loco, y durante su historia pre-Flashpoint, su antagonismo con la familia Marvel se hizo mucho más personal: era un malvado científico y millonario implicado en los asesinatos de los arqueólogos C. C. y Marilyn Batson.

Sivana intentó robar el collar de escarabajo del hechicero Shazam. Se lo impidió el Capitán Marvel, de quien Sivana supo que era el joven Billy Batson, y del que se burlaba llamándolo «Gran Queso Rojo».

ADVERSARIOS DE LA EDAD DE ORO
El Dr. Sivana y su familia –que incluye a Georgia y Sivana Jr.– han sido enemigos largo tiempo de la familia de Shazam.

DOLL GIRL Y DOLL MAN

DEBUT *Feature Comics* #27 (dic. 1939) (Doll Man); *Doll Man* #37 (dic. 1951) (Doll Girl)
VERSIÓN ACTUAL *Phantom Lady* #1 (oct. 2012) (Doll Man)
NOMBRES REALES Dane Maxwell (Doll Man); Martha Roberts (Doll Girl)
BASE Metrópolis
ESTATURA/PESO Variable (Doll Man, Doll Girl)
OJOS Azules (Doll Man); marrones (Doll Girl)
CABELLO Castaño (ambos)
PODERES/HABILIDADES El efecto reductor aumenta su fuerza y sus capacidades físicas
ENEMIGOS «Warlock» McGraw, Funerella

La Doll Girl original fue Martha Roberts, al principio compañera de Darrel Dane, su novio y el Doll Man original. Más adelante Martha adquirió poderes reductores similares a los de él y se embarcó en sus propias aventuras. Una segunda Doll Girl apareció brevemente como miembro de Jóvenes Titanes.

Mucho después, Doll Man regresó a la acción bajo la forma de Dane Maxwell, viejo amigo de Jennifer Knight (también conocida como Dama Fantasma). Ayudando a Knight a perseguir a quienes habían matado a sus padres, Dane quedó atrapado en un aparato experimental y encogió a un tamaño diminuto.

A continuación, Dane formó equipo con Dama Fantasma para combatir el crimen en el Distrito Suicida, empezando por el gánster Frank «Warlock» McGraw y la misteriosa Funerella. Esta cruzada llamó la atención de Tío Sam, que les ofreció incorporarse a su grupo de héroes para la seguridad nacional. **Al**

LA PAREJA ORIGINAL
Los Doll Man y Doll Girl originales lucharon contra amenazas que parecerían banales a los héroes de estatura normal.

PODEROSO
Dane Maxwell, alias Doll Man, descansa en la palma de la mano de Dama Fantasma. Pese a ser pequeño, su puñetazo es muy poderoso.

DOLPHIN [DELFÍN]

DEBUT *Showcase* #79 (dic. 1968)
BASE Atlantis
ESTATURA 1,77 m **PESO** 66 kg
OJOS Azules **CABELLO** Blanco
PODERES/HABILIDADES Nadadora muy veloz que respira en el agua y en el aire; puede soportar la presión del océano profundo
ALIADOS Aquaman, Tempest
ENEMIGOS Espectro
AFILIACIONES Héroes Olvidados

Una mujer apodada Delfín fue la única superviviente de un experimento alienígena con humanos. Fue liberada por el espíritu de Kordax el Maldito, que procedía de los primeros días de Atlantis, y hallada por Chris Landau, oficial de la Marina, y su tripulación.

En un primer momento, Delfín fue la atracción principal de Oceanworld, pero acabó regresando al mar, donde descubrió Atlantis y fue bienvenida. Conoció a Aquaman durante una batalla contra Caribdis, y luego se enamoró de su hijo adoptivo, Tempest.

Delfín se unió a padre e hijo en varias misiones hasta que se casó con Tempest. Tuvieron un hijo durante la guerra entre Atlantis y Cerdia, y el bebé fue llamado Cerdian para calmar el conflicto. Más tarde Delfín pidió a Tempest que dejara los Jóvenes Titanes para dedicar su tiempo a su familia y su hogar en Atlantis. **Al**

DOMINATORS [DOMINADORES]

DEBUT *Adventure Comics* #361 (oct. 1967)
VERSIÓN ACTUAL *Legion of Super-Heroes* (Vol. 7) #2 (dic. 2011)
BASE Dominio
ESTATURA Variable **PESO** Variable
OJOS Negros **CABELLO** Es calvo
PODERES/HABILIDADES Maestros genetistas con tecnologías muy avanzadas
ENEMIGOS Legión de Superhéroes

Los dominadores eran una civilización tecnológica avanzada, organizada en líneas jerárquicas. Conocidos colectivamente como el Dominio, estos aliens se especializaron en la manipulación genética. Usando muestras de metagenes, crearon miembros de su civilización dotados de diversos poderes y habilidades. Tienen una larga y enmarañada relación con los Planetas Unidos del siglo xxx, con periodos de guerra alternados con inquietos periodos de paz, y están entre los principales enemigos de la Legión de Superhéroes.

Un encuentro con Booster Gold llevó a los dominadores a pensar que era inminente un ataque sobre el Dominio, e invadieron la Tierra para impedirlo. La defensa fue liderada por Cósmico y Mon-El, que detonaron una bomba con la que pensaron haber destruido a los dominadores; luego se supo que tan solo habían quedado atrapados en la Zona Fantasma. **Al**

DOOM PATROL [PATRULLA CONDENADA]

DEBUT *My Greatest Adventure* #80 (jun. 1963)
VERSIÓN ACTUAL *Justice League* (Vol. 2) #24 (dic. 2013)
BASE Los Ángeles
MIEMBROS ACTUALES/PODERES **El Jefe** (Dr. Niles Caulder): cerebro genial; **Elasti-Girl** (Rita Farr): elasticidad, cambio de tamaño; **Hombre Negativo** (Lawrence Trainor): proyección radiactiva, puede volar y hacerse intangible; **Robotman** (Cliff Steele): cuerpo robótico con poderes diversos creado por nanomáquinas; **Element Woman** (Emily Sung): metamorfosis, manipulación de los elementos
ALIADOS ARGUS, Liga de la Justicia
ENEMIGOS Sindicato del Crimen de América

El Dr. Niles Caulder –también conocido como el Jefe– creó la Patrulla Condenada a partir de un grupo de inadaptados metahumanos, excluidos y traumatizados, suponiendo que no tendrían nada que perder. Los miembros de la primera alineación, que incluía a Scorch, Karma, Mujer Negativa y Tempest, resultaron muertos en un combate con Johnny Quick y Atómica, del Sindicato del Crimen de América, cuando este invadió la Tierra. Entonces el Dr. Caulder reunió un nuevo grupo: Elasti-Girl, Hombre Negativo, Robotman y Element Woman, distanciada de la Liga de la Justicia.

El equipo fue a por la nueva Power Ring (Jessica Cruz); no obstante, durante la misión, cuando se toparon con la Liga de la Justicia, que también perseguía a Cruz, los miembros de la Patrulla averiguaron que Caulder no era en absoluto lo que parecía ser. El Dr. Caulder no solo pretendía lobotomizar a Jessica para controlarla, sino que Lex Luthor les informó de que el propio Caulder había sido el responsable de los raros accidentes que dieron sus poderes a los miembros del equipo. Celsius y Tempest, antes miembros de la Patrulla Condenada, habían fingido su propia muerte para escapar a su control. Tras estas revelaciones, el futuro del grupo es incierto. **Al**

GRUPO VARIOPINTO
1 Robotman
2 El Jefe
3 Element Woman
4 Hombre negativo
5 Elasti-Girl

EN EL ARCHIVO

La primera Patrulla Condenada –Elasti-Girl, Hombre Negativo y Robotman– fue reunida por el inválido Dr. Niles Caulder. Él creía que su alienada banda de marginados estaría deseosa de arriesgar sus vidas como los superhéroes más extraños del mundo, combatiendo a villanos igualmente raros.

Por contraste, el Caulder pre-Flashpoint los manipuló y traicionó la confianza del grupo, incluso cuando los animó a luchar contra la Hermandad del Mal y el General Inmortus. Un fichaje especialmente extraño del equipo fue Danny la Calle, la carretera sintiente, que más tarde ayudaría a los Jóvenes Titanes a escapar del maligno Cosecha.

CONFIANZA RELATIVA
Niles Caulder reunió a la Patrulla Condenada, pero no tenía un afecto especial por sus miembros, a los que consideraba una amenaza.

DOOMSDAY [JUICIO FINAL]

DATOS

DEBUT *Superman: Man of Steel* (Vol. 1) #17 **(nov. 1992)**
VERSIÓN ACTUAL *Batman/Superman* #3.1 *Doomsday* **(nov. 2013)**
BASE Zona Fantasma, móvil
ESTATURA 2,70 m **PESO** 415 kg
OJOS Rojos **CABELLO** Blanco
PODERES/HABILIDADES Fuerza abrumadora, regeneración, invulnerabilidad, teleportación, toxoquinesis
ALIADOS Ninguno
ENEMIGOS Superman, Wonder Woman

LA PEOR PESADILLA
Los superhéroes de la Tierra nunca se habían enfrentado a un enemigo más terrible; pero aún tendrían que combatir con él en su forma adulta.

Juicio Final es un ser alienígena de una fuerza sobrecogedora y una salvaje sed de sangre cuya sola apariencia produce terror. A su llegada a la Tierra, los cielos se tornaron rojos y su demencial orgía de destrucción devastó Metrópolis. La matanza terminó cuando Superman le detuvo, a costa –aparentemente– de su propia vida. Al regresar Superman, Juicio Final fue exiliado a la Zona Fantasma y la humanidad suspiró de alivio.

El verdadero origen de Juicio Final se desconoce, pero su horrorosa fuerza destructora ya atormentó a la Casa de El desde antes de la caída de Krypton. En su primera aparición, Juicio Final se encontró con Lara Lor-Van, futura madre de Superman y por entonces teniente del Colegio Militar de élite. Ella fue incapaz de detenerlo, y tan solo la férrea determinación de su superior, el coronel Zod, embutido en una antigua armadura, alejó a la inexorable criatura y salvó Krypton. Más tarde Zod declaró a Kara Zor-El, sobrina de Lara, que él había creado a la bestia, ante la necesidad de sacudir a la complaciente y decadente sociedad kryptoniana para que volviera a ser la raza dominante, vibrante y feroz que fue en el pasado.

Al exiliar a Juicio Final a la Zona Fantasma, Superman creyó haber acabado con la amenaza, pero algunos años después reapareció. La Dra. Shay Veritas, maga científica, concluyó que el monstruo, hasta entonces en una fase juvenil, estaba madurando con nuevos y mayores poderes, como la capacidad para teletransportarse desde la Zona Fantasma. Además, la criatura emitía ahora radiación tóxica y esparcía esporas contaminantes al tiempo que absorbía la fuerza vital a su alrededor. Para derrotarla, Superman tuvo que partir en dos a la criatura e inhalar las esporas.

Más recientemente, y tras la muerte de Superman a manos de un doble drenador de energía, una versión previa de Juicio Final volvió a atormentar a Metrópolis. La única fuerza capaz de hacerle frente fue una reacia alianza entre el Hombre de Acero de una Tierra alternativa y Lex Luthor enfundado en un traje de batalla con el símbolo de Superman. **WW**

TORMENTO INTERMINABLE
El mayor triunfo de Juicio Final fue infectar a Superman con unas esporas contaminantes que convertían lentamente al Hombre de Acero en un monstruo tan letal como el original.

HISTORIAS CLÁSICAS

***Superman* (Vol. 2) #75 (ene. 1993)**
Juicio Final cae ante el esfuerzo final de Superman. El monstruo inconsciente es llevado al cautiverio mientras la humanidad llora la muerte de su mayor héroe.

***Superman/Doomsday: Hunter/Prey* (Vol. 1) #1–3 (abr.–jun. 1994)**
Arrojado al espacio, Juicio Final cae en Apokolips y lucha contra Darkseid. Luego es transportado al planeta de Calaton, con Superman pisándole los talones.

***Superman: The Doomsday Wars* (Vol. 1) #1–3 (nov. 1998–ene. 1999)**
Juicio Final es arrancado del Final del Tiempo y su cuerpo se funde con el intelecto de Brainiac en un experimento letal.

PESADILLA ANDANTE
Brutal, despiadado, imparable: el monolítico monstruo esparce a su paso el terror y la muerte.

EN EL ARCHIVO

Juicio Final debutó en 1992: una fuerza destructiva implacable e irracional que pretendía invadir Metrópolis. Envuelto en cadenas y grilletes, se abrió paso a golpes por EE UU y solo fue detenido al coste de la vida de Superman.

En 2011, tan solo unos meses antes del suceso Flashpoint, Luthor liberó una oleada de clones de Juicio Final contra todo héroe que llevara el símbolo de Superman. La furiosa acometida afectó a Superboy, Supergirl, Erradicador e incluso a Superman Ciborg, los Outsiders y la Liga de la Justicia. Ninguno de ellos sabía que su verdadero enemigo era un inteligente y manipulador súper-Juicio Final clon, llamado Ejecutor Final.

AMENAZA MÚLTIPLE
Aunque ya no era única, la entidad alienígena Juicio Final fue siempre una amenaza, haciendo honor a su nombre.

DRAGON, RICHARD

DEBUT *Richard Dragon, Kung Fu Fighter* (Vol. 1) #1 (abr.–mayo 1975)
VERSIÓN ACTUAL *Green Arrow* (Vol. 5) #23 (oct. 2013)
NOMBRE REAL Ricardo Díaz Jr.
BASE Seattle
OJOS Marrones **CABELLO** Es calvo
PODERES/HABILIDADES Artista marcial consumado; genio táctico y estratégico
ALIADOS Billy «Rey Reloj» Tockman, Conde Vértigo, Dardo Rojo, Ladrillo, Polilla Asesina
ENEMIGOS Green Arrow, Shado, John Diggle
AFILIACIONES Cazadores del Arco, Liga de Asesinos

Ricardo Díaz Jr. es el hijo de un rey del crimen. Hasta que Green Arrow y John Diggle le detuvieron, Díaz Sr. gobernaba el hampa de Seattle, y cuando arruinaron su negocio, su hijo juró venganza. Se unió a la Liga de Asesinos y fue entrenado por Richard Drakunovski en todos los aspectos de las artes marciales. Ricardo asimiló las enseñanzas del fabuloso «Richard Dragon», pero rechazó todo intento de su sensei de inculcarle un código moral o compasión. Una vez aprendido todo lo posible, Díaz mató a su mentor y se apropió de su nombre. El nuevo Dragon volvió a Seattle y empezó a reclamar su herencia, matando a los jefes del hampa y reuniendo a los grupos dispersos para formar un ejército de terror. Organizó un equipo de choque de villanos para cobrar un rescate multimillonario de Green Arrow e intentó obligar al héroe a aceptarle como el poder absoluto de Seattle. **WW**

LA HORDA DEL DRAGÓN
El despiadado Rey del Crimen de Seattle tomaba cuanto quería y defendía sus tesoros con una tropa de letales asesinos metahumanos.

DREAM GIRL [SOÑADORA]

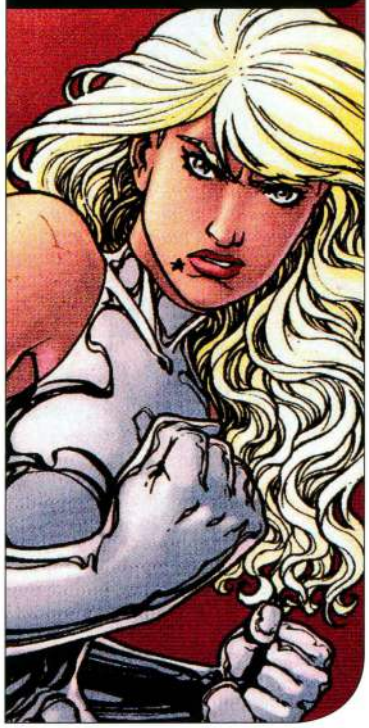
DEBUT *Adventure Comics* (Vol. 1) #317 (feb. 1964)
VERSIÓN ACTUAL *Legion of Super-Heroes* (Vol. 7) #1 (nov. 2011)
NOMBRE REAL Nura Nal
BASE C. G. de la LSH, Metrópolis del siglo XXXI
ESTATURA 1,65 m **PESO** 54 kg
OJOS Azules **CABELLO** Plateado
PODERES/HABILIDADES Oniromancia, sueños precognitivos de precisión sobrenatural
ALIADOS Vidente Supremo de Naltor
ENEMIGOS Dominadores
AFILIACIONES Legión de Superhéroes, Legión de Héroes Sustitutos

Nura Nal era la vidente más infalible de una raza capaz de atisbar el futuro. Previendo una crisis en la que los Legionarios perdían la vida, Nura actuó para evitar la catástrofe manipulándolos para que la reclutaran. Una vez resuelto el problema, dimitió y se unió a la Legión de Héroes Sustitutos; pero luego le pedirían que volviera al equipo principal.

Aunque sus sueños son muy precisos, su interpretación es a veces difícil y errática. Pero ello se ve más que compensado por su incisiva mente, su naturaleza decidida y su brillantez diplomática. Su hermana Mysa es la hechicera Bruja Blanca, y Nura es a menudo la única Legionaria que entiende lo que dice Brainiac 5.

Soñadora dirigió la Legión contra Darkseid, amplió su Academia y es un elemento crucial en su estructura política y en la gestión de sus crisis. **WW**

LÍDER VISIONARIA
El superpoder de Soñadora resulta útil para la Legión; pero su auténtico valor lo demuestra como comandante independiente e inspiradora.



DRAK, LYSSA

DEBUT *Green Lantern* (Vol. 4) #18 (mayo 2007)
VERSIÓN ACTUAL *Green Lantern* (Vol. 5) #6 (abr. 2012)
BASE Talok V (Qward, Sector 3500)
OJOS Rojos **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Empatía emocional, vaticinadora, seduce a través de relatos
ALIADOS Arkillo, Amon Sur
ENEMIGOS Green Lantern Corps, Guardianes del Universo, Sinestro
AFILIACIONES Sinestro Corps, Black Lanterns

La émpata presuntamente reclutada por el mismo Sinestro para controlar el Sector Espacial 3500 fue una de sus Yellow Lanterns más eficaces. Drak registraba además las atrocidades de la Legión del Miedo en el Libro de Parallax. Vidente dotada y narradora capaz de seducir a los incautos con relatos horrorosos, ponía a prueba a los amarillos. Cuando Arkillo terminaba su entrenamiento con el anillo, Drak les hacía enfrentarse a sus peores terrores en sus Cunas del Miedo. Todo el que fracasaba moría horriblemente, con su destino escrito en el Libro.

Tras ser capturada por John Stewart y Guy Gardner, Drak fue aprisionada en una Celda Científica en Oa. Al inicio de «La Noche Más Oscura», intentó robar el Libro Negro, pero fue atrapada entre sus páginas; luego fue liberada y convertida en su guardiana. **WW**

DURLANS [DURLANIANOS]

DEBUT *Action Comics* (Vol. 1) #283 (dic. 1961)
VERSIÓN ACTUAL *Legion of Super-Heroes* (Vol. 7) #1 (nov. 2011)
BASE Durla
ESTATURA Variable **PESO** Variable
OJOS Variable **CABELLO** Variable
PODERES/HABILIDADES Físicamente elásticos, son capaces de modificar su forma instantáneamente
ENEMIGOS Otros durlanianos
AFILIACIONES Planetas Unidos

Durla era un mundo rico y avanzado hasta que una «Guerra de Seis Minutos» entre sus naciones dejó el planeta en la ruina radiactiva, convertido en una cáscara desierta donde los supervivientes mutaron en metamorfos físicamente inestables que adoptaban una forma normalmente multitentaculada y se envolvían en una túnica. Estos durlanianos fueron formando unos regresivos clanes antitecnológicos, en guerra permanente entre sí e igualmente suspicaces con otras razas.

Con el tiempo, un subgrupo evolucionó al margen de las sectas guerreras. Estos durlanianos futuristas decidieron recuperar el control del genoma mutado de su especie, abrazaron la ciencia y se infiltraron en la Tierra a principios del siglo XX para explotar su creciente base tecnológica. **WW**

DUCARD, HENRI

DEBUT *Detective Comics* (Vol. 1) #599 (abr. 1989)
BASE París
ESTATURA 1,93 m **PESO** 98 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Gris
PODERES/HABILIDADES Brillante razonamiento deductivo, francotirador experto
ALIADOS Morgan Ducard
ENEMIGOS Bruce Wayne

Cazador de hombres, mercenario y ex agente de Interpol, Henri Ducard era considerado el mejor y más fiable rastreador del mundo. Como tal, fue elegido por el joven Bruce Wayne, que deseaba aprender sus técnicas y estrategias para su futuro papel de luchador contra el crimen. Aunque Henri era empleado por agencias oficiales, estas solicitaban a menudo sus otros servicios –más discretos– como asesino profesional.

Cuando el cazador aceptó por fin enseñar al joven millonario, le emparejó con su propio hijo, Morgan, para rastrear a un terrorista en París. Wayne no sabía que Henri había sido contratado para matar a su objetivo, ni que su compañero estaba aprendiendo con avidez todos los trucos de un asesino de alquiler. Como prueba de «graduación», el despiadado y amoral tutor encargó a Morgan matar a Bruce; pero cuando el joven Ducard falló, Henri cortó todo contacto con su hijo. **WW**

MENTOR MERCENARIO
A Ducard le gustaba la idea de transmitir sus habilidades, pero no sentía vínculo emocional alguno con nadie ni con nada... excepto con el dinero.

RIVALES MORTALES
Morgan Ducard se tomó mal el interés de su padre por Bruce Wayne, y cultivó un odio mortal hacia su rival.

ECHO [ECO]

DEBUT *Batman: Legends of the Dark Knight* #119 (jul. 1999)
NOMBRE REAL Isabella Cheranova
ESTATURA 1,62 m **PESO** 51 kg
OJOS Avellana **CABELLO** Pelirrojo
PODERES/HABILIDADES Entrenada en combate y espionaje; el implante de Turing le permite captar señales electromagnéticas (incluidas ondas de radio) y leer las mentes; el traje de camuflaje holográfico le otorga brevemente invisibilidad
ENEMIGOS Batman

Eco era la enigmática agente soviética Isabella Cheranova, entrenada desde los diez años por el GRU (inteligencia militar soviética) para ser una asesina. Sirvió en Afganistán, fue seleccionada para el implante de «wetware» orgánico experimental como parte del Proyecto Turing… y fue el único sujeto de prueba que sobrevivió. Cuando Gotham cayó en la anarquía tras un terremoto, fue capturada por las fuerzas de Dos Caras. La obligaron a combatir con Rino, pero fue salvada por Batman. Pero el objetivo real de Eco era el Caballero Oscuro. Lo incapacitó temporalmente mediante un potente sedante y reveló que su misión era mantenerle fuera de combate mientras Dos Caras y Pingüino tomaban su territorio. Luego desapareció.

Varias personas más han adoptado el nombre clave de Eco, entre ellas un enemigo del primer Vengador Carmesí, un miembro de la Legión de Supervillanos del siglo XXXI, y Terry Eckhart, del grupo Conglomerado de Booster Gold. **SW**

SOBRECARGA
Los implantes permiten a Eco captar señales electromagnéticas, así como pensamientos. El «ruido» constante en su cerebro casi la conduce a la locura.

ECLIPSO

DEBUT *House of Secrets* (Vol. 1) #61 (jul.-ago. 1963)
VERSIÓN ACTUAL *Team 7* (Vol. 2) #2 (ene. 2013)
NOMBRE REAL Kaala
BASE El Diamante Negro
ESTATURA Variable **PESO** Variable
OJOS Rojos **CABELLO** No tiene
PODERES/HABILIDADES Puede teleportarse a través de las sombras, poseer o controlar a otros seres y vaciar sus recuerdos; sus poderes se multiplican por diez durante un eclipse
ALIADOS Alex Montez, Gordon Jacobs
ENEMIGOS Team 7, Lady Chandra, princesa Amaya
AFILIACIONES Casa Ónice, Casa Diamante

Eclipso es el maligno Espíritu de la Venganza de Dios, creado al principio del tiempo. Durante eones ha poseído a muchos anfitriones, y milenios atrás se encarnó en el mundo mágico de Nilaa como Lord Kaala, heredero de las Casas Ónice y Diamante. Inició una guerra para conquistar Nilaa, pero fue derrotado por Lady Chandra de la Casa Amatista, que lo encerró en una gema llamada Diamante Negro y lo arrojó a la Tierra.

El Diamante Negro que contenía a Eclipso estuvo oculto en Isla Centinela hasta que fue recuperado en la época actual por el Team 7, del gobierno de EE UU, y encerrado en la secreta Sala Negra de ARGUS; pero Catwoman lo robó para Alex Montez, que se convirtió en el nuevo anfitrión de Eclipso.

John Constantine ofreció a Montez/Eclipso un pasaje de vuelta a Nilaa, y selló el portal tras él. Eclipso usó sus poderes para hacerse de nuevo con las Casas Ónice y Diamante y las lanzó contra la Casa Amatista, pero fue atrapado en el Diamante Negro por la princesa Amaya. Luego la gema reapareció en la Tierra, y Eclipso encontró un nuevo anfitrión: el desgraciado científico Gordon Jacobs. **SW**

EN EL ARCHIVO

Antes de Flashpoint, Eclipso era el Espíritu de Venganza de Dios original, pero al volverse malvado fue sustituido por Espectro. Eclipso poseyó inicialmente al experto en tecnología solar Bruce Gordon, pero luego este se liberó de él. Entonces Alex Montez usó un diseño de tatuajes místicos para explotar el poder de Eclipso sin ceder el control al espíritu.

Durante el «Día de Venganza», Eclipso poseyó a la ex esposa de Átomo, Jean Loring, y atrajo a Mary Marvel bajo su maligna influencia. Durante «El Día Más Brillante», el villano conspiró para matar a Dios.

PERSONALIDAD DIVIDIDA
Al poseer al científico Bruce Gordon, Eclipso se vio obligado contra su voluntad a adoptar el papel de héroe.

SACRIFICIO DE SANGRE
Eclipso persuadió a Gordon Jacobs para liberarle del Diamante Negro hiriéndose a sí mismo con la gema.

NÉMESIS OSCURA
Aunque ha sido derrotado en múltiples ocasiones, este implacable y maligno villano siempre vuelve, aparentemente más poderoso cada vez.

TOMA DE POSESIÓN
Eclipso escapó del Diamante Negro en Kalaa y poseyó a Deathstroke, pero fue aprisionado de nuevo en la gema por los camaradas de Slade en el Team 7.

EDGE, MORGAN

DEBUT *Superman's Pal, Jimmy Olsen* **#133 (oct .1970)**
VERSIÓN ACTUAL *Superman* **(Vol. 3) #1 (nov. 2011)**
BASE Metrópolis
ESTATURA 1,88 m **PESO** 106 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Es calvo (negro)
PODERES/HABILIDADES Empresario cruel y sumamente inteligente
ENEMIGOS Superman

El magnate de los medios Morgan Edge es el presidente y el CEO de Planet Global Network y el propietario de PGN TV y del tabloide *Globe*. También adquirió el periódico *Daily Planet*, y sustituyó su icónico edificio coronado con un globo por un elegante bloque de oficinas. Como CEO de PGN, apoyó el *reality* televisivo *Challengers* (protagonizado por los Investigadores de lo Desconocido) y explotó la trágica muerte de tres de sus miembros con fines publicitarios. También lanzó un reportaje que revelaba (incorrectamente) la identidad secreta de Superman... ignorando las objeciones de la productora ejecutiva de PGN, Lois Lane. Su desdén hacia la ética periodística llevó a la dimisión de Clark Kent y Jack Ryder. Con todo, cuando Metrópolis fue atacada por un monstruo alienígena, demostró un don natural para el liderazgo. **SW**

NUEVO PLANET
El nuevo e insensible estilo de gestión del negocio de Edge le granjeó pocos amigos entre el veterano equipo del *Daily Planet*.

EL DIABLO (LAZARUS LANE)

DEBUT *All-Star Western* **(Vol. 2) #2 (oct.–nov. 1970) VERSIÓN ACTUAL** *All-Star Western* **(Vol. 3) #2 (dic. 2011)**
NOMBRE REAL Lazarus Lane
ESTATURA 1,83 m **PESO** 83 kg
OJOS Azules **CABELLO** Negro con mechas blancas
PODERES/HABILIDADES Al quedar inconsciente, libera al Diablo, un Espíritu de Venganza armado con revólver, boleadoras y un látigo flamígero
ENEMIGOS Río Negro

En el Salvaje Oeste, el cajero de banco Lazarus Lane sobrevivió a un atraco, pero fue alcanzado por un rayo y quedó en coma. Luego fue maldecido por un chamán apache, Búho Sabio, y al despertar comprobó que era anfitrión del Diablo, un demoníaco vigilante enmascarado. Desde entonces, siempre que Lane quedaba inconsciente surgía El Diablo para impartir justicia con sus revólveres y su látigo ardiente, una figura temible sobre su fiel garañón negro, Lucifer.

Cuando intervino con el fin de salvar a un poblado de una maldición zombi, se enfrentó al villano que estaba tras la infestación, un espíritu guerrero nativo llamado Río Negro. Este le dijo que castigara a los hombres blancos por masacrar a las tribus americanas y robar sus tierras. Pero El Diablo se negó, afirmando que más muertes no cambiarían el pasado, y deshizo la maldición zombi. La leyenda del Diablo inspiraría a héroes posteriores, como Rafael Sandoval y Chato Santana. **SW**

DIABLO DEL DESIERTO
Los nativos americanos que osaban mirar a los ojos a Lazarus Lane podían ver la furia terrible del Espíritu de Venganza que moraba en su interior.

EFFIGY [EFIGIE]

DEBUT *Green Lantern* **(Vol. 3) #110 (mar. 1999)**
NOMBRE REAL Martin Van Wyck
BASE Nueva York
ESTATURA 1,85 m **PESO** 88 kg
OJOS Azules **CABELLO** Rubio
PODERES/HABILIDADES Vuela por el espacio, genera descargas flamígeras, crea constructos de energía llameante
ENEMIGOS Green Lantern, Espectro

El resentido perdedor Martin Van Wyck fue abducido por los aliens Controladores, que le concedieron superpoderes basados en el fuego, pero luego lo devolvieron a la Tierra considerándole un «experimento fallido». Al usar sus poderes, Van Wyck se transformó en un ser de piel blanca y cabeza llameante, y tomó el nombre de Efigie. Sin mayores ambiciones, usó sus nuevas habilidades para sembrar el caos en Los Ángeles, e incendió el letrero de Hollywood antes de vérselas con el Green Lantern Kyle Rayner. Después fue reclamado por los Controladores, que se lo llevaron al espacio para servirles.

Más tarde regresó a la Tierra, donde se enamoró de la villana criogénica Killer Frost; sin embargo, cuando ella fue enterrada por Kyle Rayner bajo una avalancha, Efigie la abandonó sin piedad. Después sirvió en la Sociedad Secreta de Supervillanos de Libra, y fue uno de los malhechores brevemente exiliados al planeta de Salvación. Durante Crisis Final sufrió una muerte atroz cuando el Espectro le quemó vivo en una linterna. **SW**

INCENDIARIO
Efigie no era ningún genio del crimen: hasta que Espectro acabó con él, este impetuoso camorrista solo buscaba causar caos y destrucción.

EL DIABLO (CHATO SANTANA)

DEBUT *El Diablo* **(Vol. 3) #1 (nov. 2008)**
VERSIÓN ACTUAL *Suicide Squad* **(Vol. 4) #1 (nov. 2011) NOMBRE REAL** Chato Santana
BASE Penitenciaría de Belle Rêve
OJOS Negros **CABELLO** Es calvo
PODERES/HABILIDADES Los tatuajes le proporcionan el poder de generar fuego; también puede usar ese poder para sanar a otros
ENEMIGOS Basilisco, Resurrection Man, Sangrador

Chato Santana nació en una barriada deprimida y se integró en una banda callejera. Se hizo una reputación terrible como «El Diablo», y se tatuó el cuerpo con dibujos diabólicos que le otorgaron poderes piroquinéticos. Cuando una banda rival le hizo enfurecer, incendió su casa, dándose cuenta demasiado tarde de que en el edificio había mujeres y niños.

Abrumado por el remordimiento, a la llegada de la policía no se resistió al arresto y fue encerrado en la penitenciaría de Belle Rêve. Allí, la administradora Amanda Waller le eligió como candidato potencial para su Escuadrón Suicida, un grupo gubernamental secreto de supervillanos convictos. Tras sobrevivir a un entrenamiento potencialmente letal, El Diablo vio su servicio en el Escuadrón como una especie de redención.

Recientemente recibió una amnistía inesperada y dejó Belle Rêve para volver a su viejo barrio, donde chocó con una banda fuertemente armada y su superpoderoso líder, Sangrador. **SW**

EN BUSCA DE REDENCIÓN
Impulsado por el deseo de expiar el asesinato de inocentes, Santana forcejeaba con la flexible moralidad de sus compañeros del Escuadrón Suicida.

ELASTI-GIRL

DEBUT *My Greatest Adventure* (Vol. 1) #80 **(jun. 1963)**
VERSIÓN ACTUAL *Justice League* (Vol. 2) #30 **(jul. 2014)**
NOMBRE REAL Rita Farr
BASE Los Ángeles
ESTATURA 1,67 m (variable) **PESO** 58 kg (variable)
OJOS Marrones **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Su estructura corporal inestable le permite cambiar de tamaño y forma pero, si pierde la concentración, corre el peligro de perder su forma humana y convertirse en una masa protoplásmica
ALIADOS Niles Caulder, Hombre Negativo, Robotman, Element Woman
ENEMIGOS Power Ring (Jessica Cruz)
AFILIACIONES Patrulla Condenada

La estrella de cine Rita Farr (Rita Starr para sus legiones de fans) estaba filmando en África cuando quedó expuesta a un gas misterioso que alteró su estructura celular, descomponiéndola. Descubrió que ahora podía alterar su tamaño y forma a voluntad. Pero, si perdía la concentración o relajaba su famosa sonrisa «Rita Starr», perdía su constitución y empezaba a convertirse en una masa informe. Traumatizada por el accidente, Rita sufrió una crisis nerviosa. Conocedor de su difícil situación, el solitario y oportunista científico loco Niles Caulder la abordó y le pidió que se uniera a su «supergrupo de apoyo» para personas con superpoderes anormales: la Patrulla Condenada.

Con el nombre clave de Elasti-Girl, se unió a Hombre Negativo, Robotman y Element Woman. Caulder (el Jefe) dirigió a este grupo de «anormales» en varias misiones, por ejemplo, cuando Jessica Cruz cayó bajo el control de un anillo de poder Green Lantern maligno y provocó el caos en Portland (Oregón). Cuando Jessica escapó, el insensible Caulder ordenó a la Patrulla Condenada que ignorase la situación de los inocentes afectados por los destrozos de esta y recuperase el anillo; pero la Liga de la Justicia entró en escena para detenerlos. En un breve choque, Rita casi perdió el control de su forma, y la Liga puso a Jessica bajo custodia. **SW**

MANTENER LA CALMA
Elasti-Girl fue en el pasado la celebridad de Hollywood Rita Starr, pero su transformación en metahumana la dejó física y mentalmente inestable.

EN EL ARCHIVO

La Rita Farr original se unió a la Patrulla Condenada como Elasti-Girl y se casó con el héroe psíquico Mento. En una misión, Rita resultó aparentemente muerta. Más tarde, la heroína pre-Flashpoint se reunió con Mento y la Patrulla sin recuerdos de cómo había logrado burlar a la muerte. Años después se reveló que la retornada Elasti-Girl (o Elasti-Woman, como se llamaba ahora) en realidad era un duplicado protoplásmico creado por el Jefe... y que Mento había estado manipulando su mente.

UNA MUJER DE 15 METROS
Elasti-Girl se apropió de la escena cuando la Patrulla Condenada tuvo que formar equipo con sus archienemigos de la Hermandad del Mal para vencer al criminal cósmico Zarox-13.

ELEMENT LAD [ELEMENTO]

DEBUT *Adventure Comics* **(Vol. 1) #307 (abr. 1963)**
VERSIÓN ACTUAL *Legion of Super-Heroes* **(Vol. 7) #1 (nov. 2011)**
NOMBRE REAL Jan Arrah
BASE C. G. de la Legión (Tierra del siglo XXX)
ESTATURA 1,70 m **PESO** 63 kg
OJOS Avellana **CABELLO** Rubio
PODERES/HABILIDADES Como tromiano, puede transmutar elementos próximos; anillo de vuelo de la Legión
ENEMIGOS Res-Vir, Dominadores, Cinco Fatales

Jan Arrah nació en el siglo XXX en el planeta Trom. Después de que su raza fuera barrida por un devastador ataque del pirata espacial Kivun Roxxas, Jan fue a la Tierra y se unió a la Legión de Superhéroes. Cuando las filas de la Liga fueron diezmadas por un desastre, él se vio empujado a asumir el papel de líder, y condujo a nuevos reclutas en varias misiones; pero el peso del mando le resultaba excesivo. Fue mentor del inexperto Chemical Kid, y el joven le salvó la vida cuando quedó fuera de combate en una misión contra incursores braalianos.

Cuando la Legión y los Planetas Unidos fueron devastados por los Cinco Fatales (entre ellos el Gigante Prometeo), Elemento fue incapacitado por la Emperatriz Esmeralda. Al final la Legión triunfó, pero fue desmantelada por los Planetas Unidos. Jan aceptó un puesto en la Policía Científica, pero luego se unió al grupo de la Legión que viajó al siglo XXI para combatir la amenaza cósmica de Infinitus. **SW**

ELEMENTAL
A pesar de su juventud, Elemento asumió su deber como líder de la Legión con seriedad, y la carga del mando pesaba sobre él.

ELEMENT WOMAN

DEBUT *Metamorpho* **(Vol. 1) #10 (feb. 1967)**
VERSIÓN ACTUAL *DC Comics – The New 52 FCBD Special Edition* **#1 (mayo 2012)**
NOMBRE REAL Emily Sung
BASE Satélite Atalaya de la Liga de la Justicia
OJOS Violeta **CABELLO** Púrpura
PODERES/HABILIDADES Puede metamorfosearse en cualquier elemento
ALIADOS Firestorm, Metamorfo **ENEMIGOS** Despero, Sindicato del Crimen **AFILIACIONES** Liga de la Justicia, Patrulla Condenada

Emily Sung utilizaba su extraordinaria capacidad de transformación elemental para combatir el crimen. Fue invitada a unirse a la Liga de la Justicia durante la breve guerra entre EE UU y Atlantis. Junto a Firestorm y Átomo, sus compañeros novatos, Element Woman ayudó a defender el satélite de la Liga del conquistador intergaláctico Despero. Más tarde empleó sus poderes para sacar una esquirla mortal de kryptonita del cerebro de Superman.

Cuando el Sindicato del Crimen invadió la Tierra y se enfrentó a la Liga de la Justicia, Element Woman fue aprisionada en el interior de Firestorm; al ser liberada, desapareció. Sus moléculas fueron halladas y conservadas por el Dr. Niles Caulder de la Patrulla Condenada, que la convenció de que la Liga de la Justica no la quería y le ofreció un puesto en su propio grupo. Emily aceptó, y luchó brevemente contra sus ex compañeros cuando los dos grupos chocaron en torno a Jessica Cruz, alias Power Ring. **SW**

ASUNTOS PERSONALES
Element Woman tiene unos poderes increíbles, pero le abruman el miedo al rechazo y la inseguridad, lo cual la hizo manipulable por Niles Caulder.

ELONGATED MAN [HOMBRE ELÁSTICO]

DEBUT *The Flash* (Vol. 1) #112 **(abr.-mayo 1960)**
VERSIÓN ACTUAL *Secret Six* (Vol. 4) #1 **(feb. 2015)**
NOMBRE REAL Ralph Dibny **BASE** Nueva York
ESTATURA 1,85 m (variable) **PESO** 81 kg **OJOS** Azules **CABELLO** Pelirrojo (variable) **PODERES/HABILIDADES** Es capaz de alterar su cuerpo para cambiar de apariencia, aumentar de tamaño, estirarse, o incluso convertirse en paracaídas
ALIADOS Superman, Etrigan el Demonio, Scandal Savage, Ragdoll, Jeannette
ENEMIGOS Acertijo (Sinsonte), Thrumm, Liga de Asesinos
AFILIACIONES Seis Secretos

Ralph Dibny obtuvo sus poderes de contorsión por medios desconocidos, y los utilizó para iniciar una carrera como detective. Trabajando junto a su querida esposa Sue, se hizo investigador de la alta sociedad, pero todo eso cambió cuando la pareja afrontó la misión de recuperar un diamante de valor incalculable durante una fiesta en el yate de Acertijo. Mientras este se declaraba desvergonzadamente a Sue delante de Ralph, las luces se apagaron. En el caos subsiguiente, el diamante se desvaneció, las explosiones destrozaron el barco… y Sue desapareció.

Con el fin de rastrear a Sue, un Ralph conmocionado usó sus poderes para cambiar su identidad por la de un detective de tamaño cambiante llamado Big Shot. Sin embargo, fue capturado y encerrado por el misterioso Sinsonte en una prisión subacuática de alta tecnología, junto con Strix, Porcelana, Catman, Ventrílocua y Black Alice. «Big Shot» ayudó al grupo a escapar y les proporcionó refugio en su casa, donde los inadaptados «Seis Secretos» se convirtieron en una especie de familia, con Ralph como figura paterna. Después de que el grupo rescatara a una Sue amnésica de las garras de Sinsonte (que resultó ser Acertijo), Ralph reveló su identidad de Hombre Elástico y siguió trabajando con los Seis Secretos. **SW**

EN EL ARCHIVO

Antes de Flashpoint, un joven Ralph Dibny estaba fascinado por los contorsionistas ambulantes y averiguó que sus habilidades procedían del Gingold, un refresco que contenía zumo de gingo. Cuando Ralph bebió un concentrado de extracto de gingo, logró unos asombrosos poderes de estiramiento.

Entonces se trasladó a Central City para iniciar una carrera como superhéroe: el Hombre Elástico. Confundido inicialmente con un villano por Flash, el campeón local, Ralph se ganó enseguida una reputación como excéntrico héroe, detective y miembro de varios equipos de la Liga de la Justicia. Además, encontró tiempo para enamorarse de Sue Dearbon y, después de casarse, la pareja viajó por el país resolviendo misterios.

Ralph quedó destrozado cuando Sue fue asesinada por Jean Loring. El brujo Felix Faust intentó embaucar a Ralph alzando a Sue de entre los muertos, pero el héroe cambió las tornas contra él, atrapándolo junto con su amo Nerón en la torre del Dr. Destino… aunque al precio de su propia vida. Ralph y Sue se reunieron en el más allá y se hicieron detectives fantasmas. Sus cadáveres fueron reanimados durante «La Noche Más Oscura».

¿HASTA QUE LA MUERTE NOS SEPARE?
Reunidos en el más allá, Ralph y Sue se convirtieron en los detectives fantasmas más importantes del mundo.

ENCHANTRESS [ENCANTADORA]

DEBUT ***Strange Adventures*** **(Vol. 1) #187 (abr. 1966)**
VERSIÓN ACTUAL ***Justice League Dark*** **(Vol. 1) #1 (nov. 2011)**
NOMBRE REAL June Moone
BASE Washington, D. C.
ESTATURA 1,67 m **PESO** 58 kg
OJOS Azules **CABELLO** Rubio (como Encantadora, rojo)
PODERES/HABILIDADES Puede deformar la realidad y crear duplicados de sí misma
ALIADOS Deadman, Liga de la Justicia Oscura
ENEMIGOS Felix Faust

June Moone alberga una entidad mágica llamada Encantadora que le confiere grandes poderes mágicos, pero que también afecta a su cordura. Como Encantadora, unas veces es una villana atormentada; otras, una heroína que intenta expiar sus fechorías. Cuando Zatanna separó a June de Encantadora, June quedó al borde de la locura, mientras que la entidad Encantadora liberaba una tormenta de magia mortal por todo el país intentando reunirse con su «parte buena». La Liga de la Justicia intentó detenerla pero fue repelida por una surrealista tormenta de dientes, y Zatanna se vio obligada a reunir un grupo de héroes ocultos para enfrentar esta amenaza sobrenatural: la Liga de la Justicia Oscura. En el enfrentamiento culminante, June se fundió de nuevo con Encantadora y acabó la amenaza. Más tarde, Encantadora sería uno de los seres ocultos capturados por Felix Faust para el proyecto Thaumaton del Sindicato del Crimen, pero fue liberada por la Liga de la Justicia Oscura. **SW**

TRAUMA EMOCIONAL
La fusión con Encantadora afectó a la cordura de June.

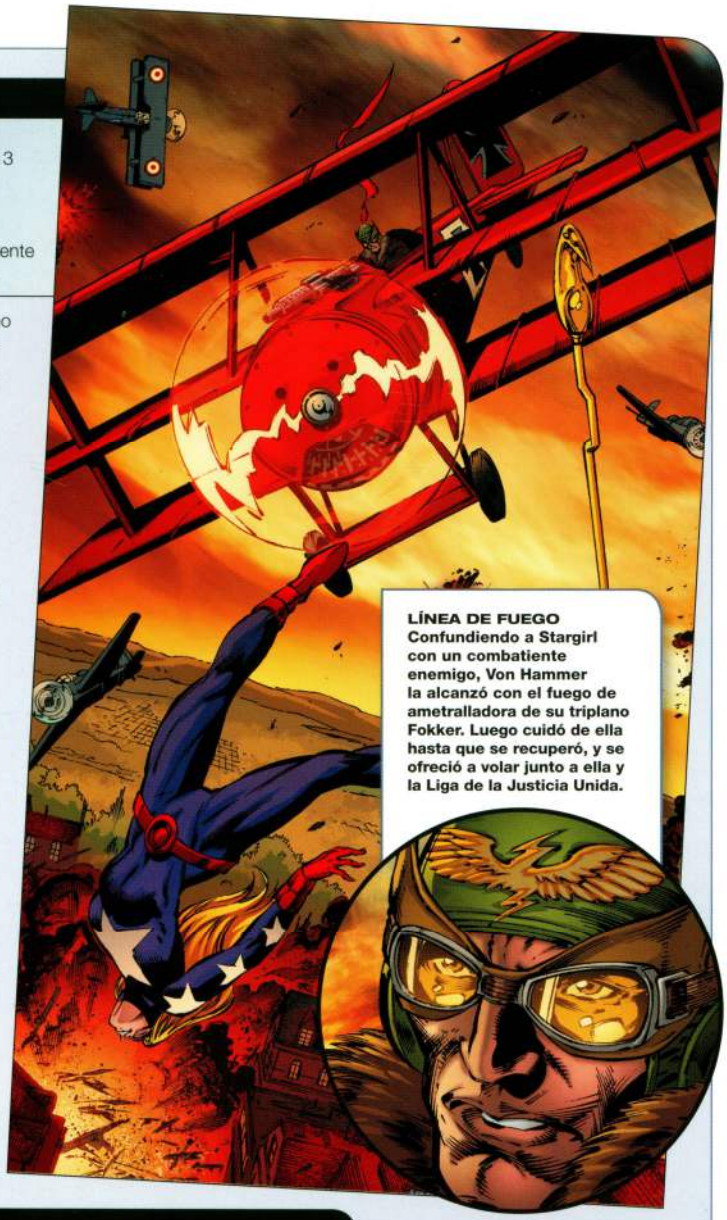
ENEMY ACE [AS ENEMIGO]

DEBUT *Our Army At War* #151 **(feb. 1965)**
VERSIÓN ACTUAL *Justice League (Vol. 1)* #13 **(nov. 2013)**
NOMBRE REAL Hans von Hammer
BASE Alemania
PODERES/HABILIDADES Soberbio combatiente aéreo **ENEMIGOS** Verdugo, Fuerzas Aliadas

Con las ametralladoras de su triplano Fokker trazando un rastro de destrucción, Hans von Hammer, el As Enemigo, fue un legendario piloto alemán durante la I Guerra Mundial. El «Martillo del Infierno» era hijo de aristócratas, y creció en la Selva Negra, en el suroeste de Alemania, donde se convirtió en esgrimista experto y en un auténtico hombre de honor. Para el resto de los pilotos de su escuadrón, era una máquina de matar, con más de 70 bajas enemigas a su nombre.

Aunque no comulgaba con el régimen nazi, durante la II Guerra Mundial le convencieron para volver de su retiro y pilotar un Messerschmitt Me 262. Hacia el final de la guerra su avión fue alcanzado, y él aterrizó en el campo de concentración de Dachau. Enfrentado por vez primera al horroroso genocidio nazi, el famoso combatiente renegó del régimen alemán y se entregó a los estadounidenses.

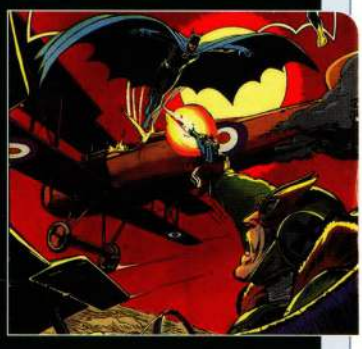
Una de las más inusuales aventuras de Von Hammer tuvo lugar cuando se alió con los miembros actuales de la Liga de la Justicia Unida en el pueblo francés de Arracourt. Este lugar había quedado desligado del tiempo debido a una anomalía en el universo llamada «quebrador». Durante esa distorsión temporal, el As Enemigo de 1940 disparó a la voladora Stargirl del siglo XX. El quebrador había atrapado a Von Hammer, el Sargento Rock, el Soldado Desconocido y el Comando de Monstruos en un confuso paisaje temporal que incluía pasado y futuro, llevándolos a luchar una y otra vez en ese lugar. **SK**



LÍNEA DE FUEGO
Confundiendo a Stargirl con un combatiente enemigo, Von Hammer la alcanzó con el fuego de ametralladora de su triplano Fokker. Luego cuidó de ella hasta que se recuperó, y se ofreció a volar junto a ella y la Liga de la Justicia Unida.

EN EL ARCHIVO

Tal vez ninguna historia destile mejor la esencia del As Enemigo que «Asesino de los cielos» (*Showcase* #57, ago. 1965). En este relato en cuatro partes, Von Hammer admitía con tristeza que había sido entrenado para matar y que no hallaba placer en sus victorias o en la muerte de sus oponentes. As Enemigo y otros dos pilotos alemanes alzaron el vuelo para combatir al piloto canadiense que él había apodado el «Cazador». Von Hammer quedó consternado por la cobardía de sus camaradas cuando, al comprobar la pericia de su presa, dieron media vuelta… para ser abatidos mientras huían del combate. Entonces As Enemigo propuso un duelo honorable, que el Cazador aceptó de buen grado. Al saludarse, Von Hammer confesó: «Lamentaré tener que matar a tan soberbio luchador». Tras un tremendo combate aéreo, los dos aviones se estrellaron. Rechazando ser tomado prisionero, el gravemente herido Cazador murió en el campo de batalla, y Von Hammer saludó a su valiente rival por última vez.



ASES ARRIBA
Tras el asesinato de un piloto acrobático en el rodaje de un filme sobre As Enemigo, Batman investigó el rumor que lo atribuía al fantasma de Hans von Hammer; resultó ser un miembro del equipo, Heinrich Franz, supuesto descendiente de Von Hammer.

EQUINOX [EQUINOCCIO]

DEBUT *Justice League United* **#0 (jun. 2014)**
NOMBRE REAL Miyahbin «Mii» Marten
BASE Ontario (Canadá)
PODERES/HABILIDADES Vuelo, control del hielo, ráfagas de viento
ALIADOS Liga de la Justicia Unida
ENEMIGOS El Whitago

Miyahbin Marten era una nativa canadiense, miembro de la nación cree. Cuando cumplió 16 años fue amenazada por el Whitago, una peligrosa criatura sobrenatural que tomaba su poder de los siete pilares oscuros de la vida cree. Conectando instintivamente con un conocimiento antiguo profundamente enterrado, Miyahbin pronunció la palabra arcana «Keewahtin» y se transformó en Equinoccio. En su nueva identidad, invocó el poder de los Midayos, personificación de los siete pilares de la vida cree: amor, humildad, valor, verdad, respeto, sabiduría y sinceridad. Este poder, heredado de su abuela, permitió a Miyahbin continuar protegiendo a su pueblo del Whitago, que nunca podía ser destruido por completo.

Equinoccio tiene una gran conexión espiritual con su tierra y su clima, y sus poderes cambian a lo largo de las estaciones. Cuando tuvo problemas para controlar esos poderes, recurrió a la Liga de la Justicia Unida en busca de ayuda. Al final se unió al grupo como miembro titular. **SK**

GUERRERA ESTACIONAL
Equinoccio utiliza los poderes de las estaciones para combatir al letal e imparable Whitago.

ERADICATOR [ERRADICADOR]

DEBUT *Action Comics Annual* #2 (1989)
VERSIÓN ACTUAL *Supergirl* (Vol. 6) #20 (jul. 2013) **BASE** Santuario de la Soledad
PODERES/HABILIDADES Manipulación y proyección de energía, vuelo, superfuerza, visión calorífica
ENEMIGOS Supergirl, Superboy, Power Girl

El Erradicador es una inteligencia artificial sumamente avanzada que fue desarrollada en origen en Krypton como superarma diseñada para limpiar el planeta de toda influencia alienígena. Cuando llegó a manos de Superman, el Erradicador construyó la Fortaleza de la Soledad e incluso intentó convertir la Tierra en una réplica de Krypton. Más tarde adoptó la forma de Superman, cuando este murió a manos de Juicio Final.

Tras la resurrección de Superman, Erradicador, todavía en evolución, fusionó su tecnoconciencia con el alma del científico de STAR Labs David Connor. Recientemente, el programa Erradicador funcionó como componente del Santuario de la Soledad de Supergirl. Cuando un fallo hizo que el Santuario determinara que Power Girl era un clon de Supergirl, el programa decidió erradicar a Power Girl. El Santuario desveló a un robot sintiente como la forma más nueva de la IA Erradicador, y Supergirl tuvo que pelear con el androide para salvar a su colega. **SK**

PROGRAMA ASESINO
Un destructivo Erradicador surgió del Santuario de la Soledad de Supergirl, decidido a eliminar a Power Girl.

EXTREME JUSTICE [JUSTICIA EXTREMA]

DEBUT *Extreme Justice* #0 (ene. 1995)
BASE Monte Thunder (Nevada)
MIEMBROS/PODERES **Capitán Atom**: poderes atómicos; **Amazing Man**: se transforma en cualquier material; **Escarabajo Azul**: portador de alta tecnología; **Booster Gold**: soberbio atleta; **Máxima**: superfuerte y sagaz reina alienígena
ENEMIGOS Legión de la Condena

Conocidos oficialmente como Liga de la Justicia Oeste, el grupo de superhéroes Justicia Extrema se formó cuando el Capitán Atom decidió que el mundo necesitaba luchadores contra el crimen dispuestos a jugar más duro que la Liga de la Justicia. La misión del nuevo equipo era impartir una «justicia extrema» y, a diferencia de la Liga, prescindió del respaldo de las Naciones Unidas. Trabajaba en solitario, buscando a criminales más que respondiendo a amenazas.

Una de sus primeras misiones exitosas fue detener un golpe militar y evitar un holocausto nuclear. El equipo se amplió más adelante aceptando a Firestorm, Plastique y los Gemelos Fantásticos Zan y Jayna. Su batalla más notable fue contra la Legión de la Condena, un grupo igualmente duro de villanos. Justicia Extrema se disolvió tras su misión final, en la que invadieron el país de Bialya y destruyeron un ejército de cibergs. **SK**

MEDIDAS EXTREMAS
1 Amazing Man; 2 Capitán Atom; 3 Máxima; 4 Booster Gold; 5 Escarabajo Azul

EXTANT

DEBUT *Showcase '94* #9 (ago. 1994)
NOMBRE REAL Henry «Hank» Hall
BASE Móvil
PODERES/HABILIDADES La armadura le proporciona superfuerza e invulnerabilidad; puede controlar y manipular el tiempo
ALIADOS Paloma **ENEMIGOS** Monarca, Sociedad de la Justicia de América

A lo largo de los años, Hank Hall había tenido varias identidades, desde el héroe impetuoso hasta el villano letal. Junto con su hermano Don, adquirieron poderes en la adolescencia, y combatieron el crimen juntos como Halcón y Paloma. Cuando Don fue asesinado, Hank se volvió cada vez más agresivo y adoptó el papel de un villano del futuro conocido como Monarca. Después de adquirir las capacidades de control temporal y la poderosa armadura de Monarca, adoptó el nombre de Extant y luchó contra la JSA.

Además de poseer superfuerza e invulnerabilidad, Extant tenía la capacidad de envejecer o rejuvenecer a sus víctimas. Fue destruido en la explosión de un avión, pero más tarde resucitó como zombi para unirse al Black Lantern Corps durante «La Noche Más Oscura». Tras un violento combate con un nuevo equipo de Halcón y Paloma, Hank fue totalmente devuelto a la vida por el poder de luz blanca del Espectro Emocional. **SK**

EXTREMISTS [EXTREMISTAS]

DEBUT *Justice League Europe* #15 (jun. 1990)
UNIVERSO Tierra-8
MIEMBROS ACTUALES/HABILIDADES **Lord Kaos**: traje de combate mutable a voluntad; **Gorgon**: manos cibernéticas y tentáculos en la cabeza; **Dreamslayer**: manipulación de la materia y teleportación; **Rastreador**: cuchillas letales acopladas a los brazos; **Doctor Diehard**: control del magnetismo
ALIADOS Barracuda
ENEMIGOS Monarca, Investigadores de lo Desconocido

En Tierra-8, en el país de Angor, el recién elegido presidente Tin Man autorizó una ley que exigía el registro oficial de todos los metahumanos y que estos actuasen como una fuerza unificada que sería conocida como Metamilicia. El villano con armadura Lord Kaos asesinó al presidente y formó un grupo rebelde de luchadores por la libertad, los Extremistas, compuesto por el empleado del gobierno Gorgon, el hechicero Dreamslayer, el salvaje Rastreador y el amo del magnetismo Doctor Diehard; otro miembro, Carny, vestido de payaso, fue asesinado a los pocos segundos de formarse el grupo por atreverse a contradecir a Lord Kaos.

Los Extremistas declararon la guerra a los gobiernos de Tierra-8 y formaron una alianza secreta con Barracuda, líder de la Metamilicia de Angor. Cuando los Investigadores de lo Desconocido viajaron a Tierra-8 en busca de Ray Palmer, Jason Todd mató a Barracuda. Más adelante el villano controlador del tiempo Monarca alistó a los Extremistas en su ejército multiversal, y nombró a Lord Kaos su lugarteniente. Juntos planearon conquistar o destruir los mundos de todo el multiverso. **SK**

FANÁTICOS ENCUBIERTOS
1 Gorgon; 2 Dreamslayer; 3 Doctor Diehard; 4 Rastreador; 5 Lord Kaos; 6 Carny

FAITH

DEBUT *JLA* (Vol. 1) #69 (oct. 2002)
ESTATURA 1,77 m **PESO** 67 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Telequinesis; emite vibraciones positivas que tranquilizan a quienes la rodean; vuelo; ex agente del gobierno muy bien entrenada
ALIADOS Green Arrow, Nightwing, Nudge, Hawkgirl, Mayor Desastre **ENEMIGOS** Kanjar Ro, Lord Crucifer, Sindicato del Crimen
AFILIACIONES Liga de la Justicia de América, Patrulla Condenada

Al parecer, solo Batman conoce los secretos de Faith, y no los ha compartido. Se sabe que Faith fue criada por militares y trabajó con un grupo de operaciones encubiertas bajo el apodo de «Dama Gorda» (porque acababa lo que otros empezaban, como en el dicho «la función no acaba hasta que canta la gorda»).

Cuando la JLA necesitó reemplazos al ser enviados a miles de años en el pasado, durante «La Edad de Obsidiana», Faith se ofreció para ello, y permaneció como miembro tras el regreso de la Liga. Poco tiempo después se unió a la Patrulla Condenada, convirtiéndose en un modelo para la joven heroína Nudge. Luego trabajó con la JLA cuando la Tierra enfrentó la amenaza del Sindicato del Crimen. **MM**

FALCONE, CARMINE

DEBUT *Batman* (Vol. 1) #405 (mar. 1987)
VERSIÓN ACTUAL *Batman Eternal* #2 (jun. 2014)
BASE Gotham City
ESTATURA 1,85 m **PESO** 93 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Gris
PODERES/HABILIDADES Poderoso jefe mafioso con muchas conexiones en el hampa; sumamente rico; estratega muy inteligente
ALIADOS Alcalde Sebastian Hady, Jack Forbes, Tiburón Tigre
ENEMIGOS Batman, Catwoman, James Gordon, Pingüino, Profesor Pyg
AFILIACIONES Familia Falcone

Cuando Batman comenzó su lucha contra el crimen en Gotham, necesitó unir fuerzas con James Gordon para expulsar de la ciudad al famoso jefe mafioso Carmine «el Romano» Falcone. Más de cinco años después, cuando el comisario Gordon fue encarcelado tras una falsa acusación de asesinato, el Romano reapareció en Gotham, aprovechando el momento oportuno para restablecer su imperio criminal. Había pasado unos años en Hong Kong y había tenido éxito, pero esperaba la ocasión de recuperar su territorio original.

Uno de los primeros actos que llevó a cabo Carmine fue vengarse de Catwoman por haberle marcado la cara. La secuestró, tan solo para verse atacado y él mismo rehén de uno de los más nuevos supervillanos de Gotham, el Profesor Pyg. Más tarde, Carmine pagó las consecuencias de sus crímenes y fue arrestado y encarcelado por el detective Jason Bard. Pero la familia Falcone continuó activa en Gotham, y desempeñó un papel principal en la corrupción de Nancy Yip, compañera de Harvey Bullock en el GCPD. **MM**

EN EL ARCHIVO

Carmine Falcone apareció en Gotham en «Batman Año Uno», que reescribía el origen de Batman después de Crisis en Tierras Infinitas.

Jefe criminal casi intocable, el rasgo físico más evidente de Falcone era la cicatriz que le dejó en la cara Catwoman. Su pasado familiar fue luego examinado en «Batman: El largo Halloween», serie en la que hallaría su final a manos del enloquecido Dos Caras.

LAZOS FAMILIARES
En «Batmam: Victoria oscura», serie que daba continuidad a «El largo Halloween», Catwoman reveló que creía que Falcone era su verdadero padre.

FAIRCHILD, CAITLIN

DEBUT *Deathmate Black* (sep. 1993)
VERSIÓN ACTUAL *Superboy* (Vol. 6) #1 (nov. 2011)
ESTATURA 1,70/1,93 m (máximo tamaño) **PESO** 60/136 kg (máximo tamaño)
OJOS Verdes **CABELLO** Pelirrojo
PODERES/HABILIDADES Puede aumentar su estatura y su peso; fuerza, energía y resistencia superhumanas; sumamente inteligente, con conocimientos avanzados de robótica y biología; comunicación psiónica
ALIADOS Superboy, Dr. Niles Caulder, Ridge
ENEMIGOS Rose Wilson, Cosecha, Deathstroke, Warblade
AFILIACIONES Ravagers, NOWHERE (en el pasado)

Caitlin Fairchild era hija de Alex Fairchild, miembro de la fuerza de choque estratégica llamada Team 7. Caitlin se benefició de los contactos de su padre y obtuvo un periodo de prácticas en el prestigioso Centro de Investigación en Prostética Avanzada (APRC). Sin embargo, ese «beneficio» iba a sellar su destino cuando el Proyecto Espartano del APRC se fue de las manos. Caitlin se convirtió en un ciborg y perdió el control sobre su propio cuerpo, y mató a su padre cuando él intentó rescatarla. A su vez, ella fue eliminada por su camarada de Team 7 Slade Wilson alias Deathstroke.

Sin embargo, la complicada vida de Caitlin no acabó ahí. Antes de su muerte en el APRC había sido clonada en secreto, y su clon trabajaba ahora para Cosecha en la operación clandestina NOWHERE, creyendo ser la Fairchild original. Inicialmente prestó su experiencia para el proyecto Superboy de Cosecha, pero cambió de opinión al conocer el proceso de «selección» de los metahumanos de NOWHERE, y ayudó a unos adolescentes superpoderosos a huir de su campo de matanza. Los fugitivos formaron un efímero grupo de superhéroes, los Ravagers, que fueron derrotados por Cosecha y su empleado Deathstroke. **MM**

EN EL ARCHIVO

Caitlin Fairchild debutó en una realidad diferente. Hija también de Alex Fairchild en esta realidad, la reservada Caitlin asistía a la Universidad de Princeton, donde fue reclutada para el Proyecto Génesis. Como resultado de un experimento, se hizo «gen-activa» y desarrolló superpoderes. Cuando supo que estaba siendo utilizada como una especie de rata de laboratorio, huyó del proyecto junto con otros adolescentes con poderes, y formaron el grupo de superhéroes Gen-13, liderado por Caitlin.

VERDE Y PÚRPURA
Aunque Caitlin Fairchild tuvo un pasado diferente en encarnaciones previas, siempre ha conservado los distintivos colores verde y púrpura en su traje.

FAORA

DEBUT *Action Comics* (Vol. 1) #471 **(mayo 1977)**
VERSIÓN ACTUAL *Action Comics* (Vol. 2) #23.2 **(nov. 2013)**
NOMBRE REAL Faora Hu-Ul
ESTATURA 1,70 m **PESO** 68 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Como kryptoniana expuesta al sol amarillo de la Tierra, tiene todos los poderes de Superman, incluidos visión calorífica, aliento helado, fuerza, energía y resistencia superhumanas, sentidos aumentados y vuelo; es sumamente hábil en el combate, una gran estratega y experta en armas
ALIADOS General Zod, Non
ENEMIGOS Superman, Wonder Woman

Procedente del planeta Krypton y nacida años antes que Kal-El –el héroe que se convertiría en Superman–, la cruel Faora Hul-Ul era la leal lugarteniente de Dru-Zod. Colaborando con el científico rebelde Non, Faora fue elegida entre miles de reclutas para servir al general Zod. Deleitándose en la búsqueda del poder y en la guerra, Faora ayudó a Zod a tramar un conflicto con los alienígenas char; Faora y Zod iniciaron además una relación sentimental. Sin embargo, su duplicidad fue descubierta por Jor-El, padre de Kal-El, y la pareja fue condenada, junto con su cómplice Non, a la temida dimensión prisión conocida como Zona Fantasma.

Décadas después, el general Zod escapó de la Zona Fantasma y llegó a la Tierra, donde se encontró con Superman. Pronto mostró su verdadera naturaleza, embaucando al Hombre de Acero para que lo llevara a su Fortaleza de la Soledad, donde liberó a Faora de la Zona y abandonó la Fortaleza con ella. Cuando Superman los persiguió, lo atacaron, y entonces Wonder Woman se unió a la refriega. Zod y Faora ganaron por poco la batalla; entonces Superman y Wonder Woman adoptaron una nueva armadura, pero fueron brutalmente despachados cuando el dios griego Apolo acudió en ayuda de los villanos. Luego Zod y Faora abrieron un portal a la Zona Fantasma para acceder a Mundo Guerra y descargar la destrucción sobre la Tierra. Sin embargo, sus planes se vieron frustrados cuando una explosión nuclear provocada por Superman y Wonder Woman destruyó el portal, atrapando de nuevo a los malvados kryptonianos en la Zona. **MM**

EN EL ARCHIVO

Faora apareció por primera vez en Metrópolis tras escapar de la Zona Fantasma. Había sobrevivido a la destrucción de Krypton y había encontrado una forma de trasladarse desde la Zona Fantasma, convirtiéndose en una amenaza para Superman. Faora fue condenada a la Zona por causar la muerte de 23 hombres kryptonianos. Tras Crisis en Tierras Infinitas, resurgió como uno de los luchadores para una versión del general Zod.

AMENAZA FANTASMA
En su debut, Faora Hu-Ul era una forma fantasmal. Cuando sembró el caos en las calles, Superman la atacó sin saber que era una mujer.

FATALITY [FATALIDAD]

DEBUT *Green Lantern* (Vol. 3) #82 (ene. 1997)
VERSIÓN ACTUAL *Green Lantern New Guardians* #1 (nov. 2011)
NOMBRE REAL Yrra Cynril
ESTATURA 1,75 m **PESO** 57 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Fuerza, resistencia y energía superhumanas, gran luchadora
ALIADOS Zafiro Estelar, Fuerza Mayor
ENEMIGOS Green Lantern

Yrra Cynril era la hija mayor de la familia real del planeta Xanshi. Fue enviada fuera del planeta a estudiar las artes de la lucha con los renombrados señores de la Guerra de Okaara. Sin embargo, poco tiempo después de irse, Xanshi fue destruido debido a un terrible error del Green Lantern John Stewart. Siendo al parecer la única superviviente de su mundo, Yrra juró vengarse de los Green Lanterns. Desafiando a los señores de la guerra, dejó Okaara y se convirtió en una de las más feroces guerreras del universo; adoptó el nombre de Fatalidad y concentró todos sus esfuerzos en eliminar a Kyle Rayner, Green Lantern de la Tierra. Pero no lo consiguió.

Más adelante se hizo miembro de los Sinestro Corps, antes de ser «rehabilitada» por las zamaronas, guardianas del Zafiro Estelar. Pronto se vio asociada con Lanterns de todos los espectros de la luz, y formó asimismo los Nuevos Guardianes. Pero, al ser separada de su anillo Zafiro Estelar, Fatalidad vio cómo había sido manipulada por las zamaronas, y renovó su odio hacia John Stewart. **MM**

AMOR ABRUMADOR
Durante su tiempo como Zafiro Estelar, Fatalidad abrazó su papel dejando que el amor la abrumara, enamorándose incluso del destructor de su mundo, John Stewart.

FATHER TIME [PADRE TIEMPO]

DEBUT *Seven Soldiers Frankenstein* #3 (abr. 2006)
VERSIÓN ACTUAL *Frankenstein, Agent of S.H.A.D.E.* #1 (nov. 2011)
BASE Granja de Hormigas (móvil)
ESTATURA 1,24 m **PESO** 25 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Líder natural; experto estratega y combatiente cuerpo a cuerpo; poderosas conexiones en el espionaje
ALIADOS Comando de Monstruos, Ray Palmer

Cada década, el hombre conocido como Padre Tiempo genera un nuevo cuerpo aleatoriamente para usarlo como huésped. Alojado hoy en el cuerpo de una niña asiática, Padre Tiempo es el director de SHADE, el Comité de Defensa Superhumana Avanzada, que suele hallarse en la primera línea de los conflictos metahumanos. SHADE tiene que ver con muchos proyectos, entre ellos una fuerza de choque denominada Comando de Monstruos, reunida por Padre Tiempo y liderada por el agente Frankenstein.

Durante las misiones de Frankenstein, Padre Tiempo se comunica con él mediante proyección holográfica, proporcionándole así información e instrucciones vitales. El cuartel general móvil de SHADE es la Granja de Hormigas, una esfera indestructible de 7,5 cm para acceder a la cual los agentes deben usar la tecnología reductora de Ray Palmer. Táctico experto y negociador brillante, el hosco Padre Tiempo trabaja a menudo con otros grupos de élite secretos, como Jaque Mate, para asegurar que SHADE funcione sin problemas. **MM**

APARIENCIA ENGAÑOSA
Pese a las apariencias, Padre Tiempo es un líder experimentado. Su aspecto inocente suele llevar a sus oponentes a subestimar sus capacidades.

FATAL FIVE [CINCO FATALES]

DEBUT *Adventure Comics* (Vol. 1) #352 **(ene. 1967)**
VERSIÓN ACTUAL *Legion of Super-Heroes* #17 **(abr. 2013)**
MIEMBROS/PODERES Tharok: ser de energía con poderes de control mental; **Emperatriz Esmeralda**: vuelo, campos de fuerza, proyección de energía y otros poderes otorgados por el Ojo Esmeralda de Ekron; **Persuasor**: fuerza y resistencia superhumanas; hacha atómica; **Validus**: titán casi invulnerable; **Mano**: toque de antimateria; **Gigante Prometeo**: tamaño colosal e inmenso poder cósmico
ENEMIGOS Legión de Superhéroes, Policía Científica, Planetas Unidos

QUINTETO LETAL
1 Validus
2 Persuasor
3 Emperatriz Esmeralda
4 Tharok
5 Gigante Prometeo

Cuando los Planetas Unidos fueron amenazados por un poder cósmico conocido como Devorador de Soles, se ordenó a la Legión de Superhéroes reunir a cinco de los criminales más peligrosos de la galaxia para combatirlo: Tharok, Emperatriz Esmeralda, Validus, Mano y Persuasor. Una vez vencido el Devorador de Soles –al precio de la vida del Legionario Ferro–, este quinteto criminal continuó unido como los Cinco Fatales, si bien Mano se perdió su mayor batalla.

Después de combatir a la Legión de Superhéroes durante años, Tharok tramó un plan junto con Emperatriz Esmeralda, Validus y Persuasor para destruir la Legión de una vez por todas. Los villanos ingeniaron un apagón simultáneo de los sistemas de soporte planetario de los Planetas Unidos, causando el caos en los planetas natales de diversos Legionarios e interrumpiendo sus comunicaciones. Entonces Emperatriz Esmeralda destruyó Mundo Weber e hirió mortalmente al legionario Mon-El, mientras que Validus hacía lo propio con el Mundo de los Hechiceros.

En un enfrentamiento decisivo con la maltrecha Legión en la Tierra, Tharok desencadenó al nuevo «quinto miembro» del grupo, uno de los antiguos Gigantes Prometeo, aprisionado largo tiempo en la Fuente. La Legión consiguió liberar al gigante del control de Tharok y al final derrotó a los Cinco Fatales, pero los Planetas Unidos quedaron devastados y la Legión de Superhéroes recibió la orden de disolverse. **SW**

EN EL ARCHIVO

La encarnación original de los infames Cinco Fatales estuvo implicada en varios sucesos cósmicos relevantes. En un choque con la Legión de Superhéroes, los Cinco Fatales reclutaron a cientos de homólogos de mundos alternativos para batir a la Legión. Esta tuvo que unir fuerzas con sus homólogos del siglo XX, los Jóvenes Titanes, para combatir a los Cinco Fatales. Durante Crisis Final, los Cinco se unieron a la Legión de Supervillanos de Superboy Prime para combatir a la Legión de Tres Mundos.

UNA FUERZA A TENER EN CUENTA
Los Cinco Fatales demostraron ser unos de los enemigos más formidables de la Legión, e incluso compitieron cara a cara con Superman.

FAUST, FELIX

DEBUT *Justice League of America* (Vol. 1) #10 **(mar. 1962)**
VERSIÓN ACTUAL *Justice League Dark* #9 **(jul. 2012)**
ESTATURA 1,80 m **PESO** 78 kg
OJOS Grises **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Formidable hechicero, extrae sus grandes poderes místicos de un pacto diabólico
ALIADOS Dr. Niebla, Nick Necro, Tres Demonios, Sindicato del Crimen
ENEMIGOS Liga de la Justicia Oscura, ARGUS

Felix Faust era un hechicero de tercera obsesionado con encontrar los todopoderosos Libros de la Magia. Cuando supo que el brujo eternamente condenado Nick Necro conocía el paradero de los libros, vendió su alma a un demonio para liberar a Necro del Infierno. El pacto dio un gran poder a Faust, pero lo convirtió en un ser macabro y marchito. Necro y Faust encontraron una caja que contenía un mapa para llegar a los libros, pero no lograron abrirla; así que Faust embaucó a la Liga de la Justicia Oscura para que los capturasen a ambos junto con la caja. Cuando John Constantine usó una llave mística para abrirla, Faust se apoderó del mapa y huyó. Él y Necro intentaron hacerse con los libros; no obstante, Constantine les ganó la partida.

Cuando el Sindicato del Crimen invadió la Tierra, reclutaron a Faust y Necro para ayudar a construir su arma, el Thaumaton (alimentado por seres ocultos aprisionados, entre ellos Orquídea Negra, Encantadora, Diablo Azul, Sargón el Hechicero y Zatanna), para usarla contra la entidad que había destruido su mundo. Pero, tras una titánica batalla en la ciudad mística de Nanda Parbat, Faust y Necro fueron derrotados de nuevo por la Liga de la Justicia Oscura.

En un viaje temporal a un futuro distante, la Liga de la Justica Oscura encontró una versión monstruosa de Faust. Este ser había logrado la inmortalidad, y él y su grotesca prole eran al parecer los últimos seres vivos del universo. **SW**

EN EL ARCHIVO

Felix Faust vendió su alma al demonio Nerón, pero al poco estaba desesperado por recuperarla. Suplantó al Dr. Destino y ofreció devolver la vida a Sue, la esposa de Ralph Dibny (Hombre Elástico), con un conjuro. En realidad, el conjuro pretendía condenar al héroe: Faust esperaba cambiar el alma de Dibny por la suya y liberarse de la esclavitud de Nerón. Dibny fue más astuto y atrapó a Faust y a Nerón en la Torre del Destino; pero la hazaña le costó la vida, y Ralph se reunió con su esposa en el más allá.

EN MANOS DE FAUST
Faust fue uno de los primeros enemigos de la Liga de la Justicia de América. El maligno hechicero usó la magia para convertir a la JLA en sus reticentes marionetas.

FEARSOME FIVE [CINCO TEMIBLES]

DEBUT *New Teen Titans* (Vol. 1) #3 (ene. 1981)
VERSIÓN ACTUAL *Forever Evil* #1 (nov. 2013)
MIEMBROS/PODERES **Mamut**: fuerza y resistencia; **Gizmo**: reconfigura la tecnología para crear armas; **Jinx**: lanza conjuros mágicos en contacto con la Tierra; **Shimmer**: transmuta materiales; **Psimon**: control mental, puede matar con el pensamiento
ALIADOS Sindicato del Crimen, Sociedad Secreta **ENEMIGOS** Villanos, Hombres de Metal

Los Cinco Temibles son un variopinto grupo de villanos que combinan poderes increíbles con la incapacidad de trabajar juntos. Fueron unos de los muchos supervillanos liberados de la cárcel por el Sindicato del Crimen, el grupo de invasores de Tierra-3. Los Cinco aceptaron la invitación a unirse a la Sociedad Secreta y ayudar a conquistar el mundo.

Junto con otros villanos, fueron enviados a castigar a los Villanos, un grupo de enemigos de Flash que habían rechazado cooperar con el Sindicato del Crimen. En la batalla consiguiente, los Villanos, en inferioridad numérica, lucharon valientemente y empujaron a los Cinco y sus aliados a través de un espejo del Amo de los Espejos, que luego rompieron. Tras este fallo, Red, la IA del Sindicato del Crimen, teleportó a los Cinco Temibles para ayudarle en su batalla contra Ciborg y los Hombres de Metal. Pero los Cinco fueron superados de nuevo y capturados por las creaciones metálicas de Doc Magnus. **SW**

BANDA CRIMINAL
Los Cinco Temibles eran miembros entusiastas de la Sociedad Secreta, pero muy poco exitosos en combate.
1 Jinx
2 Psimon
3 Mamut
4 Shimmer
5 Gizmo

FERRO LAD [FERRO]

DEBUT *Adventure Comics* (Vol. 1) #346 (jul. 1966)
VERSIÓN ACTUAL *Legion of Super-Heroes* (Vol. 7) #20 (jul. 2013)
NOMBRE REAL Andrew Nolan
ESTATURA 1,70 m **PESO** 71 kg
OJOS Verdes **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Puede transformar su cuerpo en hierro viviente, obteniendo gran fuerza y resistencia
ENEMIGOS Devorador de Soles

Andrew Nolan nació en la Tierra en el siglo XXXI. Su capacidad para transformar su cuerpo en hierro viviente le valió un puesto en la Legión de Superhéroes como Ferro. Cuando la galaxia se vio amenazada por el Devorador de Soles, Nolan se sacrificó para llevar una bomba Absorbatrón hasta el núcleo de esa entidad cósmica y acabar con la amenaza del Devorador.

Años después, cuando la Legión y los Planetas Unidos sufrieron el ataque de los Cinco Fatales, los Legionarios Polar y Chico Invisible tomaron un desvío inesperado intentando escapar del Gigante Prometeo y acabaron en una extraña realidad inferior, donde encontraron a Ferro y a dos de sus camaradas muertos, Earth-Man y el Invisible original (Lyle Nor). Ferro dijo a los intrusos que podían regresar a la tierra de los vivos… pero si morían en combate, regresarían al más allá de forma permanente. Con esta advertencia en mente, Polar y Chico Invisible regresaron a la Tierra para combatir a los Cinco Fatales. **SW**

UN HÉROE DEL PASADO
La forma fantasmal de Ferro hizo una sombría advertencia a Polar y a Chico Invisible cuando estos visitaron el más allá.

DEFENSORAS DE DARKSEID
Big Barda regresó al frente de las Furias para proteger a Darkseid de su propia hija, Grail... y trajo refuerzos.
1 Barda; 2 Loca Harriet; 3 Stompa; 4 Lashina; 5 Bernadeth; 6 Kanto; 7 Kalibak; 8 Steppenwolf

FEMALE FURIES [FURIAS FEMENINAS]

DEBUT *Mister Miracle* (Vol. 1) #6 (ene.-feb. 1972)
VERSIÓN ACTUAL *Earth 2 World's End* #1 (dic. 2014) **BASE** Apokolips
MIEMBROS NOTABLES/PODERES **Big Barda**: líder nata vestida con una armadura Aegis apokolipsiana; **Loca Harriet**: luchadora loca con garras energéticas; **Stompa**: pura fuerza con botas de antimateria; **Lashina**: guerrera con un látigo de energía; **Bernadeth**: mentora del grupo, lleva un fahren-cuchillo letal; **Guerra**: superpoderosa controladora mental y combatiente formidable; **Muerte**: psíquica con tacto mortal y poder de resucitación; **Hambruna**: asesina casi invulnerable que puede devorar la fuerza vital; **Pestilencia**: sanadora con inmunidad a la enfermedad y la capacidad de propagar el contagio
ALIADOS Darkseid, Steppenwolf, Desaad
ENEMIGOS Mr. Milagro, Ejército Mundial de Tierra-2, Maravillas

Las Furias Femeninas son las guerreras de élite de Apokolips, entrenadas desde la niñez para combatir y adoctrinadas para ser fieles a Darkseid, amo del planeta. En sus filas estaban la curtida líder Big Barda y Furia, la portadora de látigos de energía. Cuando los ejércitos de Darkseid atacaron a Tierra-2, Barda pareció desafiar a su señor y a sus compañeras fugándose con Mr. Milagro, un escapista rebelde de Nueva Génesis. Sin embargo, luego traicionó a Milagro por Darkseid, que la nombró Doyenne de las Furias.

Darkseid también reclutó un grupo de nuevas guerreras del universo de Tierra-2, y las dotó de terribles poderes para formar las Cuatro Furias de Apokolips: Hambruna, Pestilencia, Guerra y Muerte fueron su fuerza de choque cuando volvió a atacar a Tierra-2. Cuando Hambruna murió (en apariencia) en combate, Helena Wayne (Cazadora) fue transformada en una nueva Hambruna. Las Cuatro Furias fueron al cabo traicionadas por la anterior Hambruna y derrotadas.

Big Barda dejó Apokolips para reunirse con su amor, Mr. Milagro, y ambos lucharon con la Liga de la Justicia en la «Guerra de Darkseid». Tras la caída de Darkseid, su enloquecida hija, Grail, fusionó los poderes de los Nuevos Dioses robados a la Liga con el bebé de Superwoman para resucitar a un Darkseid aún más poderoso, al que quería controlar. Cuando todo parecía perdido, Barda volvió con refuerzos –las Furias reformadas– para cambiar el rumbo de la batalla. **SW**

EN EL ARCHIVO

Las Furias fueron entrenadas por Abuelita Bondad para servir a Darkseid. Cuando Big Barda huyó de Apokolips para reunirse con su amado Mr. Milagro en la Tierra, el grupo fue enviado en varias ocasiones a atacar a la feliz pareja (y a los demás superhéroes del planeta). Las Furias se dieron por muertas durante «La muerte de los Nuevos Dioses», pero más tarde, en la Crisis Final, Mary Marvel usó la Ecuación Anti-Vida para crear nuevas Furias a partir de mujeres humanas.

LUCHA DE FURIAS
Siguiendo la pista de la Furia renegada convertida en villana, Crepúsculo, Supergirl tuvo que enfrentarse a la unión de las Furias Femeninas.

FIREBRAND

DEBUT *Police Comics* (Vol. 1) #1 (ago. 1941) (Rod Reilly); ***Crisis Aftermath: Battle for Blüdhaven*** #1 (jun. 2006) (Andre Twist)
NOMBRE REAL Andre Twist
BASE Corazón de la Tierra
OJOS Azules **CABELLO** Rubio
PODERES/HABILIDADES Piroquinesis
ALIADOS Jóvenes Titanes
ENEMIGOS Padre Tiempo, Rey Bala, Bufón
AFILIACIONES Luchadores por la Libertad

Andre Twist fue el cuarto individuo que asumió el rol de Firebrand. Audaz, testarudo y políticamente de izquierdas, este residente de Blüdhaven obtuvo extraordinarios superpoderes piroquinéticos cuando el arma viviente Chemo fue soltada sobre su ciudad. Tomó el nombre de Firebrand y empezó a oír voces en su cabeza. Estas resultaron ser de Tío Sam, que le urgía a unirse a un nuevo grupo de Luchadores por la Libertad.

Más tarde fue capturado y torturado por Padre Tiempo hasta que Tío Sam lo liberó. Entonces se unió a la encarnación actual de Luchadores, Fuerza de Libertad, y ayudó a detener varias amenazas, como una invasión alienígena. Quedó incapacitado combatiendo a las tropas de Rey Bala, y más tarde fue asesinado por Bufón. **AC**

FIRE [FUEGO]

DEBUT *Super Friends* #25 (oct. 1979)
VERSIÓN ACTUAL *Justice League International* (Vol. 3) #1 (nov. 2011)
NOMBRE REAL Beatriz «Bea» Bonilla da Costa
ESTATURA 1,72 m **PESO** 63 kg
OJOS Verdes **CABELLO** Verde
PODERES/HABILIDADES Puede adoptar una forma llameante a voluntad, volar y lanzar descargas ígneas de energía verde
ALIADOS Hielo
ENEMIGOS Peraxxus, Amos de las Señales
AFILIACIONES Liga de la Justicia Internacional

Bea Bonilla da Costa nació en Brasil. Inicialmente trabajó para el servicio secreto brasileño, y durante una misión entró en contacto con una extraña mezcla química llamada piroplasma. La exposición a esta sustancia le otorgó la capacidad metahumana de controlar una llama verde que podía cubrir todo su cuerpo y le permitía volar. Cuando André Briggs decidió crear una Liga de la Justicia Internacional que actuase bajo el mando de Naciones Unidas, Bea fue elegida para representar a Brasil. Luchó junto a Hielo, Guy Gardner, Rocket Red, Vixen, Godiva y Augusto General Férreo, bajo el liderazgo de Booster Gold. Bea ayudó al grupo a derrotar al alienígena Paraxxus, que usaba a los robots Amos de las Señales para intentar destruir el mundo tras extraer los minerales y riquezas del planeta con el objeto de venderlos en algún otro lugar del universo. Después de esto, la JLI estaba a punto de ser presentada en público cuando una explosión mató a Rocket Red y dejó gravemente heridos a otros miembros, Bea entre ellos. **AC**

EN EL ARCHIVO

Conocida originalmente como Furia Verde, Bea debutó luchando contra un Superman con el cerebro lavado en *Super Friends* #25, y luego ayudó a la JLA en varios casos.

Su aspecto original era el de una luchadora contra el crimen disfrazada al estilo tradicional. Fue miembro de los Guardianes Globales antes de unirse a la Liga de la Justicia Internacional original formada por Maxwell Lord, a la que también perteneció su mejor amiga, Hielo. Más tarde Fuego se unió a Jaque Mate y trabajó para Bruce Wayne.

UNIDOS POR LA JUSTICIA
Fuego fue uno de los diez seres superpoderosos cuyo objetivo común era defender la justicia y la tolerancia para humanos y metahumanos por igual.

FIREFLY [LUCIÉRNAGA]

DEBUT *Detective Comics* (Vol. 1) #184 (jun. 1952)
VERSIÓN ACTUAL *Nightwing Annual* (Vol. 3) #1 (dic. 2013)
NOMBRE REAL Ted Carson
BASE Gotham City
OJOS Azules **CABELLO** Rubio
PODERES/HABILIDADES Pirómano con una armadura especial que le permite volar; experto en explosivos y pirotecnia
ENEMIGOS Nightwing, Batgirl

Cuando Ted Carson –ex novio de la estrella de cine Cindy Cooke– fue hallado muerto en un edificio quemado, parecía haber sido asesinado. Sobre esas mismas fechas, un pirómano empezó a destruir todo lo que tenía que ver con Cindy en Gotham. El culpable era Luciérnaga, villano volador con un traje de metal flamígero.

Cuando Nightwing y Barbara Gordon investigaron el caso, todo parecía indicar que Luciérnaga era el conocido pirómano Garfield Lynns. Incluso encontraron una pista en su apartamento vacío: una lista de objetivos con una sola ubicación sin destruir todavía. Resultó ser una pista falsa: Luciérnaga consiguió así congregar a casi toda la policía de Gotham en un lugar, dejando desprotegida a Cindy. Consciente del engaño, Nightwing voló al ático de Cindy, pero llegó tarde; Luciérnaga había atacado y, aparentemente, había matado a la actriz. Sin embargo, la víctima del incendio resultó ser la agente de Cindy.

En realidad, Luciérnaga era Ted Carson, que había fingido su muerte y había intentado simular la de Cindy, desesperado por dar un nuevo comienzo a su relación. Nightwing y Barbara llegaron a tiempo de salvar a Cindy y de llevar a Ted ante la justicia. **AC**

EN EL ARCHIVO

El Luciérnaga original era el creador de efectos especiales Garfield Lynns. Esta encarnación emitía una luz intensa desde su cinturón, y su colorido aspecto estaba en consonancia con el tono ligero de las historias de Batman de la década de 1960.

El segundo Luciérnaga, Ted (Theodore) Carson, debutó en *Batman* #126 (sep. 1959) y era un villano alado que lanzaba un rayo mortal desde un proyector de su casco.

RIVAL IRISADO
El Luciérnaga original, conocido como «El hombre de las mil luces», proyectaba su colorida luz para distraer y desorientar a sus víctimas.

FIRESTORM

DATOS

DEBUT *Firestorm* (Vol. 1) #1 **(mar. 1978)**
VERSIÓN ACTUAL *Fury of Firestorm: The Nuclear Men* #1 **(nov. 2011)**
NOMBRE REAL Ronald Roy «Ronnie» Raymond, Jason Rusch
BASE Walton Mills
OJOS Azules (Ronnie); marrones (Jason)
CABELLO Castaño (Ronnie); negro (Jason)
PODERES/HABILIDADES Controla y reordena la materia inorgánica; manipula su propia estructura molecular; emite rayos de energía; vuela
ENEMIGOS Helix, Deathstorm, Sindicato del Crimen
AFILIACIONES Liga de la Justicia

DOS FIRESTORMS
Al obtener sus poderes, el as del fútbol Ronnie y el estudiante de ciencias Jason se convirtieron en Firestorms.

Ronnie Raymond y Jason Rusch eran dos estudiantes de instituto con muy poco en común. Cuando sus estructuras moleculares se fusionaban, se convertían en Firestorm, el Hombre Nuclear. A pesar de sus diferencias, ambos han establecido un fuerte vínculo, y han hecho de Firestorm uno de los héroes más poderosos del mundo.

Ronnie Raymond era el capitán del equipo de fútbol, y Jason Rusch un estudiante de sobresaliente consagrado a la ciencia: se parecían bien poco. Cuando el profesor Stein, amigo y mentor de Rusch, realizó un experimento y halló la «partícula de Dios» (una partícula que podía alterar la estructura del universo), le preocupaba que pudiera caer en las manos equivocadas; así que envió muestras en unos contenedores a cuatro amigos de confianza, uno de los cuales era Jason.

Pero la Corporación ZitherTech se hizo con esta información y la vendió por todo el mundo, permitiendo que las naciones crearan héroes con poderes nucleares. Cuando la empresa envió mercenarios al instituto de Jason para recuperar el contendor de Stein, Jason lo abrió… bombardeándose a sí mismo y a Ronnie, cerca de él, con partículas inestables que los transformaron en Firestorms. Jason podía transmutar la materia, mientras que Ronnie era capaz de lanzar rayos de energía. Al fusionar sus cuerpos se convirtieron en una criatura inestable llamada Fury. Finalmente aprendieron a crear una versión más estable de su entidad superpoderosa, que se llamó Firestorm; Ronnie controlaba el cuerpo, pero compartía su conciencia con Jason. El nuevo superhéroe se enfrentó a muchas amenazas, incluido Helix, que trabajaba para ZitherTech. También ayudó a la Liga de la Justicia a detener la invasión de Boston por los atlantes. Tras verse envuelto en la Guerra de la Trinidad, su conexión con la Liga de la Justicia desembocó en tragedia cuando Deathstorm (una versión maligna de Firestorm de Tierra-3) atrapó a la Liga en la matriz de Firestorm, matando aparentemente a los héroes. Al final, el equipo fue liberado, y Ronnie y Jason regresaron a la acción como Firestorm. **AC**

PODER NUCLEAR
Firestorm es una reacción nuclear viviente, y uno de los héroes más poderosos –y potencialmente letales– del mundo.

EN EL ARCHIVO

El aspecto de Firestorm apenas ha cambiado desde su debut, pese a las distintas personas que han formado parte de su matriz.

Originalmente, el héroe nuclear fue el resultado del estudiante Ronnie Raymond y el profesor Martin Stein, alcanzados por una explosión en la instalación nuclear Hudson. Luego Ronnie se fusionó con el héroe ruso Pozhar en otra encarnación. Más tarde Ronnie murió, pasando su manto al adolescente de Detroit Jason Rusch, con Martin Stein como parte de la matriz. Después de «La Noche Más Oscura», Ronnie regresó para retomar el papel de Firestorm.

FIRESTORM Y AMIGOS
Firestorm ha formado parte de varias alineaciones de la Liga de la Justicia.

FUEGO DE COMBATE
Candace Zither, jefa de la misteriosa ZitherTech, manipuló a Ronnie y Jason para que lucharan entre sí.

HISTORIAS CLÁSICAS

***Firestorm* (Vol. 1) #1 (mar. 1978)**
Se revela el origen de Firestorm, en que Ronnie Raymond y el profesor Stein se ven transformados para siempre al fusionarse para convertirse en un superhéroe nuclear.

***JLA* (Vol. 1) #69 (oct. 2002)**
Cuando la Liga de la Justicia queda atrapada en Atlantis, Firestorm se une a una nueva formación del grupo para rescatar a los miembros originales.

***Firestorm: The Nuclear Man* (Vol. 3) #23-27 (mayo-sep. 2006)**
Un año después de Crisis Final, Jason Rusch se fusiona con Lorraine Reilly (Firehawk) para crear un nuevo Firestorm y buscar al desaparecido profesor Stein.

FLASH

DATOS

DEBUT *Showcase* #4 **(sep.-oct. 1956)**
VERSIÓN ACTUAL *The Flash* #1 **(nov. 2011)**
NOMBRE REAL Barry Allen
BASE Central City
ESTATURA 1,83 m **PESO** 88 kg **OJOS** Azules **CABELLO** Rubio
PODERES/HABILIDADES Supervelocidad, superresistencia y factor de curación acelerado; puede pensar superrápido, valorando los posibles resultados de una situación, y leer libros en un instante; puede hacer vibrar su estructura molecular lo bastante rápido como para atravesar objetos
ALIADOS Patty Spivot, Wally West, Green Lantern
ENEMIGOS Villanos, Gorila Grodd, Flash Reverso, Profesor Zoom
AFILIACIONES Liga de la Justicia

Barry Allen es Flash, el hombre más rápido del mundo. Conducto viviente para la Fuerza de la Velocidad –campo de energía de otra dimensión que da su poder a todos los velocistas–, Barry posee una capacidad de aceleración asombrosa, y usa sus poderes para combatir el crimen en su ciudad natal, Central City. Es miembro fundador de la Liga de la Justicia, a la que se unió con otros superhéroes cuando Darkseid, señor de Apokolips, atacó a la Tierra con sus legiones demoniacas. Sigue siendo un miembro clave del equipo, en el que ha forjado duraderas amistades. Flash no solo corre a una velocidad extraordinaria, sino que además piensa rápido como el rayo.

DE UN VISTAZO

Supervelocidad
Como el hombre más rápido del mundo, Barry Allen cree poder superar a Superman en una carrera, aun cuando la capacidad de vuelo de este podría darle ventaja. La capacidad metahumana de Flash ayuda a su cuerpo a soportar la fricción provocada por su velocidad y contiene los daños que normalmente causaría a su alrededor. Guarda su traje en un anillo.

Galería de Villanos
Bastantes supervillanos se han obsesionado con Flash. Entre estos destacan los Villanos, un grupo de criminales reunido por el Capitán Frío. Operando desde Central City y Keystone City, los Villanos se convirtieron brevemente en «héroes» cuando se les encargó dar caza a Flash al convertirse este en proscrito.

La Fuerza de la Velocidad
La rapidez de Flash procede de la Fuerza de la Velocidad, que otorga sus poderes de velocistas a varios héroes y villanos. Barry Allen es uno de los que han pasado un tiempo viviendo en la dimensión de la Fuerza.

La vida del joven Barry Allen

cambió para siempre cuando su madre fue asesinada y su padre, Henry Allen, fue acusado del crimen. Pero Barry nunca creyó que su padre fuera culpable. El capitán Darryl Frye, amigo de los padres de Barry, crio a este como si fuera su hijo, y le inspiró para ingresar en la policía, donde trabajó en el departamento forense. Una noche, Barry trabajaba en el laboratorio cuando descargó un rayo, bañando al joven en una extraña mezcla de sustancias químicas. Despertó en un hospital, envuelto en vendas, pero no tardó en comprobar que el accidente le había dado asombrosos poderes de velocidad. Decidido a usarlos para el bien, Barry se convirtió en Flash. Combinó su papel como héroe con su trabajo en el CSI, donde empezó a salir con Patty Spivot, quien acabaría conociendo la identidad secreta de Barry. Con el tiempo, el héroe se ganó varios enemigos, entre ellos los Villanos, puñado de criminales armados que, sin embargo, respetaban el código estricto de no matar a nadie.

RÁPIDO COMO EL RAYO
Empapado en sustancias químicas y golpeado por un rayo, Barry Allen obtiene poderes asombrosos.

Un científico, el Dr. Darwin Elias, ayudó a Flash a conseguir una mayor comprensión de sus poderes, pero le advirtió de que la Fuerza de la Velocidad estaba abriendo agujeros de gusano en toda Central City. Flash supo más tarde que Elias estaba absorbiendo su Fuerza de la Velocidad para usarla como fuente de energía. Cuando Flash, su amiga Iris West y algunos curiosos se vieron empujados al interior de la Fuerza durante un combate con Capitán Frío, Barry comprendió su propio poder. La Fuerza de la Velocidad había causado la extinción de los mayas y aceleró la evolución de una tribu de gorilas en África oriental. Estando en el interior de la Fuerza, Flash conoció a un piloto de combate, Turbina, que llevaba atrapado allí desde la II Guerra Mundial; resultó que los agujeros de gusano eran el resultado de los intentos de escapar de Turbina. Flash logró regresar a casa, pero no pudo encontrar a Iris y los demás. Más tarde, durante una pelea con el simio superpoderoso Gorila Grodd, volvió a la dimensión

HISTORIAS CLÁSICAS

***Showcase* #4 (sep.-oct. 1956)** Barry Allen aparece por primera vez en esta historieta clásica que anunciaba el inicio de la Edad de Plata del cómic. También conoció a su primer enemigo, el Hombre Tortuga: el hombre más lento del mundo.

***The Flash* #123 (sep. 1961)** Barry Allen conoce al Flash original, Jay Garrick (de Tierra-2), cuando pasa por esta Tierra por primera vez, y ayuda al retirado Jay a derrotar a tres de sus viejos enemigos.

***Crisis on Infinite Earths* #8 (nov. 1985)** Última batalla de Barry: sacrifica su vida para salvar al universo del Anti-Monitor.

***Flashpoint* Vol. 2 #1 (jul. 2011)** Flash despierta en una Tierra que no es la suya y debe cambiar la realidad misma para salvar el planeta… aunque hacerlo implique enfrentar su hora más oscura.

LA GUERRA DE GORILA

Cuando Gorila Grodd lanzó una invasión sobre Central City, Flash se unió a los Villanos para detener al ejército de gorilas. Al principio Barry no parecía rival para Grodd, y tan solo se libró porque un gorila llamado Solivar se sacrificó para salvarle. Mientras se recuperaba, su «mente veloz» valoró cada resultado posible de otro encuentro con Grodd. Esto le permitió saber que cualquier enfrentamiento en la ciudad acabaría en desastre, por lo que Flash se lanzó al interior de la Fuerza de la Velocidad, donde era más poderoso y podía derrotar fácilmente a Grodd.

ENFRENTAMIENTO EN LA FUERZA
Flash se enfrenta a Gorila Grodd, el monstruoso supersimio, en el corazón de la misteriosa Fuerza de la Velocidad.

VIAJE EN EL TIEMPO
Flash puede usar la Fuerza de la Velocidad para viajar en el tiempo.

RENACIMIENTO

RÁPIDO Y FURIOSO

Cuando Barry Allen rescató a su protegido velocista Wally West del olvido en otra dimensión, sintió que algún ser o fuerza había causado deliberadamente cambios en el universo durante la década anterior.

Ahora Flash está decidido a descubrir quién está poniendo en peligro la forma y la historia de la realidad. Esto no resulta fácil mientras instruye al ayudante hiperveloz August Heart y persigue a los terroristas de Agujero Negro, que han convertido en arma la Fuerza de la Velocidad, creando una plaga de ciudadanos velocistas. Con el asesino en serie Velocidad Divina amenazando a Central City, ¿será el Hombre Más Rápido del Mundo lo bastante veloz para enfrentarse a la situación?

EN EL ARCHIVO

Desde la revolucionaria aparición de Flash en 1940, el papel ha sido asumido por varias personas, añadiendo cada una algo único al mito del héroe. El primer Flash fue Jay Garrick, que debutó en *Flash Comics* #1 (1940). Combatió el crimen en Nueva York, aunque esta ciudad fue sustituida luego por Keystone.

Una nueva era

Barry Allen hizo su aparición como Flash en *Showcase* #4 (sep.-oct. 1956). La historieta anunciaba un nuevo estilo de cómics de superhéroes y marcó el comienzo de la Edad de Plata. Este Flash también usaba un nuevo uniforme rojo. Durante su tiempo como Flash, Barry atravesó la barrera dimensional entre Tierras para encontrarse con Jay Garrick.

MUERTE HEROICA
Flash se prepara para realizar el sacrificio definitivo para detener al Anti-Monitor en Crisis en Tierras Infinitas.

Wally y Bart

Tras la aparente muerte de Barry Allen en Crisis en Tierras Infinitas, el papel de Flash fue adoptado por Wally West, quien descubrió el secreto de la Fuerza de la Velocidad y corrió junto a otros velocistas como Jay Garrick, Impulso y Jesse Quick. Al nuevo héroe le costó un tiempo sentirse merecedor del nombre de su mentor. Cuando desapareció, le reemplazó en el papel Bart Allen, hasta que fue asesinado por los Villanos.

El regreso de Flash

Cuando Barry Allen escapó de la Fuerza de la Velocidad y regresó a la acción, tuvo problemas para adaptarse al mundo que le rodeaba. Pero, con la ayuda de su viejo amigo Green Lantern, asumió el tiempo perdido mientras estuvo atrapado. El cambio en la realidad causado por Flashpoint dejó a Barry más joven y soltero: en la nueva realidad, nunca se casó con Iris West.

HÉROES VELOCES
Flash (Wally West), Impulso (Bart Allen), Jay Garrick y Johnny Quick –indisolublemente unidos por la Fuerza de la Velocidad– corren para salvar la situación.

CARRERA MORTAL
Durante la cataclísmica guerra contra Darkseid, Flash fue obligado a albergar al ángel de la muerte cósmico, Corredor Negro, tras haber matado a su anterior anfitrión. Dotado de poderes divinos, Flash era ahora el dios de la Muerte.

«Soy Barry Allen. ¡El hombre más rápido del mundo!»

FLASH

de la Fuerza de la Velocidad. Para mantener a los inocentes espectadores fuera de peligro, Flash arrastró a Grodd al interior de la Fuerza, donde lo derrotó y liberó a Iris y sus amigos.

Poco después, alguien empezó a matar a gente vinculada con la Fuerza de la Velocidad. El asesino –que se llamaba a sí mismo Flash Reverso– resultó ser Daniel, hermano menor de Iris West, que había intentado robar energía de la Fuerza de la Velocidad para viajar por el tiempo y alterar su propio pasado. Flash consiguió vaciar la Fuerza de Daniel e impedir cambios en la línea temporal. Más tarde, Barry se enteró de que el Profesor Zoom (Eobard Thawne), velocista viajero temporal, era el responsable de la muerte de su madre: Flash tenía ahora un nuevo enemigo mortal. **AC**

FIRST BORN [PRIMOGÉNITO]

DEBUT *Wonder Woman* (Vol. 4) #12 (oct. 2012)
BASE Olimpo
ESTATURA 2,28 m **PESO** 170 kg
OJOS Blancos **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Resistencia y poder físicos increíbles; obtiene fuerza del canibalismo; adquiere conocimiento devorando cerebros; viste una armadura de piel de dragón
ALIADOS Minotauro, Discordia, Casandra
ENEMIGOS Apolo, Zeus, Hades, Wonder Woman

El Primogénito fue el primer hijo de Zeus y Hera. Cuando una bruja predijo que un día el niño reinaría en el Olimpo en lugar de Zeus, este ordenó que llevaran al bebé a la sabana africana y le dejaran morir allí. Pero el pequeño sobrevivió, fue criado por hienas y, pasado el tiempo, usó su poder divino para conquistar un imperio, buscando el reconocimiento de Zeus.

Ante el silencio de Zeus, el Primogénito declaró la guerra al Olimpo. Los dioses enviaron una ola para ahogar a sus ejércitos, y el propio rey guerrero fue tragado por la Tierra; le llevó milenios abrirse paso cavando. Cuando emergió en el siglo XXI, se propuso tomar el trono del Olimpo, que consideraba que le correspondía por derecho.

Después de chocar con Wonder Woman en Londres, el Primogénito se enfrentó con el actual soberano del Olimpo y lo mató, arrasando el Olimpo en el proceso. También conquistó el Hades, pero luego fue arrojado al abismo por la nueva diosa de la Guerra: Wonder Woman. **SW**

FURIA IMPÍA
Como hijo mayor de Zeus, el Primogénito viajó al monte Olimpo para reclamar el trono de los dioses olímpicos.

FISHERMAN [PESCADOR]

DEBUT *Aquaman* (Vol. 1) #21 (mayo–jun. 1965)
BASE Zandia
ESTATURA 1,83 m **PESO** 88 kg
OJOS Azules **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Porta una caña de titanio y cebos de bombas de gas; el casco aumenta su fuerza y le permite respirar bajo el agua
ALIADOS Tiburón, Kobra
ENEMIGOS Aquaman, Diablo Azul, G'Nort, Rey Tiburón
AFILIACIONES Trío Terrible

Pescador es un villano marino, enemigo de Aquaman. Su arma distintiva es una caña de aleación de titanio que usa para enredar a sus enemigos desgarrándolos con un anzuelo cortante, o para enganchar objetos cercanos. También lleva cebos que funcionan como bombas de gas.

Su identidad se mantiene en el misterio, pero su *modus operandi* es la realización de atrevidos robos cuyo botín transporta por mar. Durante Crisis Infinita desencadenó una orgía criminal en Gotham antes de ser abatido por la policía. Poco después, Aquaman encontró a otro Pescador y descubrió algo terrible: el casco de Pescador era un parásito alienígena que controlaba a su anfitrión humano y le otorgaba sus poderes, como respirar bajo el agua; cuando el anfitrión moría, el parásito buscaba otro nuevo. **SW**

FLAMEBIRD

DEBUT *Batman* #139 (abr. 1961) (como Batgirl); *Secret Origins Annual* (Vol. 2) #3 (1989) (como Flamebird)
VERSIÓN ACTUAL *Batwoman* (Vol. 2) #1 (nov. 2011)
NOMBRE REAL Mary Elizabeth «Bette» Kane
BASE Gotham City
ESTATURA 1,67 m **PESO** 54 kg
OJOS Azules **CABELLO** Rubio
PODERES/HABILIDADES Alto nivel de entrenamiento en atletismo y artes marciales
ENEMIGOS Garfio, Mr. Frío, Bane

La joven Bette Kane adoptó la identidad y el traje de Flamebird cuando se unió a los Jóvenes Titanes. Luego se marchó a estudiar a Gotham, donde vivió con su prima Kate Kane (Batwoman). Kate la entrenó para luchar contra el crimen, pero le sugirió cambiar su llamativo uniforme por algo más discreto y le dio el nombre clave de «Cadete».

Sin embargo, cuando Kate decidió que no quería seguir poniendo a Bette en peligro, esta se enfundó el traje de Flamebird y atacó imprudentemente al asesino en serie Garfio. Resultó gravemente herida y fue hallada por agentes del Departamento de Operaciones Extranormales, que la usaron para descubrir la identidad de Batwoman. Tras recuperarse, su tío Jake le dio entrenamiento adicional y un nuevo traje equipado con un lanzallamas. **SW**

FLAG JR., RICK

DEBUT *The Brave and the Bold* (Vol. 1) #25 (ago.-sep. 1959)
VERSIÓN ACTUAL *Suicide Squad: Rebirth* #1 (ago. 2016)
NOMBRE REAL Richard Rogers Flag Jr.
BASE Penitenciaría de Belle Rêve
ESTATURA 1,85 m **PESO** 86 kg
OJOS Azules **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Piloto militar y táctico experto con amplio entrenamiento en combate y operaciones especiales
ALIADOS Amanda Waller, Tigre de Bronce, Nocturna
ENEMIGOS Rustam, Azufre
AFILIACIONES Escuadrón Suicida

Rick Flag Jr. es un militar de carrera que ha dedicado su vida a procurar estar a la altura del legado de su padre, Richard Montgomery Flag, piloto de combate durante la II Guerra Mundial y oficial al mando de una unidad de inadaptados apodada Escuadrón Suicida, que él convirtió en una unidad de combate muy eficaz. Tras la guerra, Flag se unió a la secreta Fuerza Especial X del gobierno, y murió en combate contra la Rueda de Guerra. Cuando Amanda Waller reactivó el Escuadrón Suicida como unidad penal encubierta, reclutando principalmente a supervillanos encarcelados, Richard Flag Jr. aceptó el papel de líder, aunque tenía sus objeciones sobre el empleo de conocidos criminales. A pesar de los recelos de Flag, la primera misión del Escuadrón (derrotar a Azufre en el Monte Rushmore) fue un éxito, y siguió dirigiendo al grupo en una serie de misiones de alto riesgo. Se le declaró desaparecido en combate cuando un prototipo de arma nuclear explotó durante un combate con las fuerzas de Yihad en la nación de Qurac. En realidad, Flag había sobrevivido, y pasó años en una prisión qurací hasta que fue rescatado por Tigre de Bronce y reunió al grupo. **SW**

TODO UN COMANDANTE
Flag es un experto táctico y líder, y le avalan sus años de experiencia en combate.

FLAMINGO [FLAMENCO]

DEBUT *Batman* (Vol. 1) #666 (jul. 2007)
VERSIÓN ACTUAL *Batman* (Vol. 2) #1 (nov. 2011) **NOMBRE REAL** Eduardo Flamingo
BASE Gotham City
OJOS Azules **CABELLO** Blanco
PODERES/HABILIDADES Experto combatiente
ALIADOS Sombrerero Loco, Espantapájaros
ENEMIGOS Batman

Tras ser sometido a una lobotomía que lo convirtió en un asesino impredecible, Eduardo Flamingo fue un asesino a sueldo del cártel del Penitente hasta que decidió ir por libre. El «Flamenco» se hizo famoso por su traje (una chaqueta rosa con hombreras doradas) y por su tendencia a comerse la cara de sus víctimas. Tras algún encontronazo con Batman en Gotham, fue apresado y encerrado en el Asilo Arkham. Cuando el Sindicato del Crimen organizó una fuga de presos masiva durante su invasión de la Tierra, Flamenco se unió a la Sociedad Secreta de Supervillanos.

Estuvo con los arkhamitas en la guerra entre Arkham y los internos de la penitenciaría Blackgate, y luego sirvió como guarda de seguridad cuando Espantapájaros se apoderó de Arkham durante el incidente Gothtopía. Escapó de Arkham, pero no tardó en ser capturado tras un imprudente intento de hacerse el torero con el batmóvil. **SW**

FORAGER [BUSCADORA]

DEBUT *New Gods* (Vol. 1) #9 (jul. 1972)
BASE Nueva Génesis
ESTATURA 1,77 m **PESO** 74 kg
OJOS Azules **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Supervelocidad y supersalto; puede escalar muros con su agarre adhesivo y lanzar ácido desde su vainas
ALIADOS Orión, Lightray, Batman
ENEMIGOS Darkseid, Mantis
AFILIACIONES Insectos, Nuevos Dioses de Nueva Génesis

Buscador era un Insecto, una especie microscópica introducida en Nueva Génesis por Darkseid para que saqueara las reservas de alimento del planeta.

Los Insectos evolucionaron hacia una forma humanoide, malviviendo en rincones olvidados del planeta. Pero cuando Buscador supo que Mantis de Apokolips estaba uniendo las colonias de Insectos para invadir la Tierra, viajó allí por un boom tubo y ayudó a Lightray y Orión a repeler a las fuerzas de Mantis. Buscador sacrificó su vida para destruir una bomba de juicio final y salvar la galaxia.

Cuando Orión devolvió el cuerpo de Buscador a su pueblo, estos eligieron a una campeona femenina para seguir su legado. Buscadora investigó las muertes de varios Nuevos Dioses, y al final dejó la Tierra para unirse a los Investigadores del Más Allá. **SW**

FOREVER PEOPLE [JÓVENES ETERNOS]

DEBUT *Forever People* (Vol. 1) #1 (feb.-mar. 1971)
VERSIÓN ACTUAL *Infinity Man and the Forever People* #1 (ago. 2014)
BASE Kirby (reconstrucción comunal sintiente bioimpulsada), Venice Beach (California)
MIEMBROS ACTUALES/PODERES **Hermosa Soñadora:** crea ilusiones a partir de las mentes de otros; **Mark Moonrider**: toque megatón; lanza descargas de pura fuerza; **Gran Oso**: superfuerza; puede entrar en frenesí salvaje; **Serafina Baldaur**: sus bioexplosiones deslumbran o ciegan a sus rivales; **Vykin Baldaur**: controla su densidad para absorber el daño y devolver golpes demoledores
ALIADOS Hombre Infinito, Himon
ENEMIGOS Mantis, Aagog, Furias Femeninas, Darkseid
AFILIACIONES Academia de la Conciencia Superior

El estricto Vykin, la animosa Serafina, el rebelde Mark Moonrider y la bien llamada Hermosa Soñadora formaban un insólito grupo de jóvenes Nuevos Dioses lanzados a la Tierra en una misión exploratoria. Fueron recibidos por el experimentado Nuevo Dios guerrero Gran Oso, que dirigía los cuarteles de Nueva Génesis (camuflados como apartamento en Venice Beach, en California). Durante un viaje para investigar problemas en el proyecto agrícola Fiesta del Edén, en Sudán, fueron atacados por Mantis, de Apokolips, y sus secuaces insectoides. Entonces el grupo descubrió que, al tocar todos juntos a Madre Caja (un avanzado ordenador sintiente) y pronunciar la palabra «Taaru», se fundían en un único y poderoso héroe –Hombre Infinito– que venció a Mantis. Despertaron en un callejón, y Hombre Infinito apareció en unas pantallas de TV cercanas, contándoles que habían sido elegidos para combatir a Darkseid de Apokolips y Highfather de Nueva Génesis. Más tarde lucharon contra el Red Lantern Guy Gardner y contra Aagog y sus Femmes Fatales, de la Iglesia de Yuga Khan. **SW**

EN EL ARCHIVO

Los Jóvenes Eternos originales eran Gran Oso, Hermosa Soñadora, Mark Moonrider, Vykin y el entusiasta *cowboy* Serifan. Cuando el enigmático y poderoso Hombre Infinito fue exiliado por Darkseid al inaccesible planeta Adon, los Jóvenes Eternos lo trajeron de vuelta intercambiando su lugar con él, quedando así aislados en ese mundo distante. Al final lograron volver, pero murieron a manos de un misterioso asesino en «La muerte de los Nuevos Dioses».

SUPERSÓNICO
Los Jóvenes Eternos viajan en un superciclo todoterreno de tres ruedas: diseñado por los ingenieros de Nueva Génesis, puede desplazarse a velocidades supersónicas por tierra y aire.

JUNTOS EN EL INFINITO
1 Gran Oso
2 Serafina Baldaur
3 Vykin Baldaur
4 Hermosa Soñadora
5 Mark Moonrider

FORTUNE, AMOS

DEBUT *Justice League of America* (Vol. 1) #6 (ago.–sep. 1961)
BASE Un vapor de palas en el Misisipi
ESTATURA 1,72 m **PESO** 105 kg
OJOS Negros **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Gran inteligencia y habilidad para el juego; como miembro de la Banda de la Escalera Real, usa tecnología diversa
ENEMIGOS Liga de la Justicia de América, Ruleta
AFILIACIONES Banda de la Escalera Real

Cuando el padre de Amos Fortune murió, lo único que le dejó fue su baraja de cartas de la suerte. Con 16 años, Amos hacía dinero mediante trucos de cartas, y contrató a cuatro compañeros de estudios como vigilantes. Enseguida formaron una banda y llamaron la atención del gánster local Jimmy el Caballero, que los empleó para que llevaran a cabo varios trabajos. En una ocasión los envió a una partida de cartas entre hampones; Amos ganó, pero en lugar de entregar el dinero a Jimmy, lo usó para armar a su propio grupo.

Inspirado en la escalera real con la que ganó la partida, Amos lideró la primera banda de la «Escalera Real», cuyos miembros representaban naipes. Lucharon contra la JLA, y luego Amos creó una red global de bandas de la Escalera Real. Tras una nueva derrota ante la JLA, Amos murió por un disparo a manos de la viuda de un miembro de la banda. **AC**

FRANKENSTEIN

DEBUT *Detective Comics* #135 (mayo 1948)
VERSIÓN ACTUAL *Frankenstein: Agent of S.H.A.D.E.* #1 (nov. 2011) **BASE** Granja de Hormigas **OJOS** Marrones **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Zombi inmortal que no necesita beber, comer ni respirar; espadachín y francotirador experto
AFILIACIONES SHADE, Comando de Monstruos, Liga de la Justicia Oscura

Frankenstein es agente de SHADE (Comité de Defensa Avanzada Superhumana) y miembro ocasional de la Liga de la Justicia Oscura. Creado por Víctor Frankenstein, esta criatura consciente se volvió contra su creador. Tras liberar a los cautivos a punto de ser sacrificados en los experimentos de Víctor, partió para explorar el mundo. Durante sus viajes se vio obligado a afrontar su origen, su naturaleza de muerto-vivo. Adoptó el nombre de Frankenstein y más adelante obtuvo un objetivo en su vida al ser reclutado por Padre Tiempo, director de SHADE.

En algunas misiones ha sido respaldado por el Comando de Monstruos, y ha luchado en las dos guerras mundiales, así como en Corea. Tuvo un hijo con su esposa, Lady Frankenstein (agente de SHADE conocida como La Novia), pero tuvo que matarlo cuando demostró ser retorcido y maligno, y finalmente rogó su propia muerte. Tras esta tragedia, su esposa lo abandonó y él siguió trabajando para SHADE, salvando el mundo en numerosas ocasiones de amenazas monstruosas, entre ellas una conciencia alienígena que intentaba invadir la Tierra. También luchó junto a la Cosa del Pantano contra la Putrefacción, y con la Liga de la Justicia Oscura en la Guerra de la Trinidad. **AC**

EN EL ARCHIVO

Una criatura llamada Iván, presentada como el Monstruo de Frankenstein, apareció en *Detective Comics* en la década de 1940. Era el enorme y pesado asistente del Dr. Victor Frankenstein, devuelto a la vida mediante un potente shock eléctrico. Otra versión peleó contra el Fantasma Errante. Una representación más heroica conoció a las Jóvenes Estrellas antes de surgir de entre las sombras en *Seven Soldiers: Frankenstein*, preparando el escenario para su última encarnación.

PODER SALVAJE
Un Monstruo de Frankenstein muy distinto (Iván) luchó contra Batman y Robin en la Europa del siglo XIX.

FOX, LUCIUS

DEBUT *Batman* #307 (ene. 1979)
VERSIÓN ACTUAL *Detective Comics* (Vol. 2) #2 (dic. 2011)
BASE Gotham City
ESTATURA 1,77 m **PESO** 77 kg **OJOS** Marrones **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Excepcional sagacidad para los negocios unida a una excelente habilidad para la ingeniería y los inventos
ALIADOS Bruce Wayne, Luke Fox
ENEMIGOS Lex Luthor, Acertijo
AFILIACIONES Empresas Wayne

Lucius Fox es el director ejecutivo de la megacorporación Empresas Wayne y uno de los cerebros financieros más respetados del mundo. Durante su primera etapa en Empresas Wayne fue despedido por el tío de Bruce, Philip Kane, cuando este intentó hacerse con el control del negocio.

Fox trabajó un breve tiempo en la Facultad de Ingeniería de Gotham, donde ayudó a Bruce a vencer al Dr. Muerte. También ayudó a Batman a derrotar a Acertijo cuando el villano intentó crear un «Año Cero» en la ciudad. Poco después, Bruce recolocó a Lucius y le puso al frente de Empresas Wayne. Cuando Bruce hizo público su apoyo a Batman, Fox aumentó su actividad, desarrollando sistemas de armamento y tecnología para el Caballero Oscuro. Diseñó un nuevo traje para Batwing, sin saber que este era su propio hijo. El papel de Luke Fox como Batwing provocó un conflicto con su padre, pues a Lucius le preocupaba ver a su hijo desocupado cuando, en realidad, estaba luchando contra el crimen.

Casado y con tres hijos, Fox, como todos los miembros de alto nivel de Empresas Wayne, lleva con él un chip rastreador en todo momento. **AC**

CARRERA BRILLANTE
Lucius Fox tiene una carrera llena de logros. Uno de sus mayores éxitos lo tuvo tras un terremoto que devastó Gotham, cuando su rápida reacción impidió que la corporación de Lex Luthor se hiciera con la mayor parte del suelo de la ciudad.

FREEDOM FIGHTERS [LUCHADORES POR LA LIBERTAD]

DEBUT *Justice League of America* #107 **(sep.–oct. 1973)**
VERSIÓN ACTUAL *Human Bomb* #4 **(mayo. 2013)**
MIEMBROS NOTABLES/PODERES Tío Sam: encarnación viviente del Sueño Americano; **Rayo**: puede absorber y controlar la luz; **Bomba Humana**: genera enormes explosiones; **Cóndor Negro**: es superfuerte y puede volar a una velocidad excepcional; **Firebrand**: piroquinesis; **Dama Fantasma**: las bandas de luz negra le otorgan invisibilidad e intangibilidad; **Doll Man**: puede reducir su estatura a 15 cm
ALIADOS Sociedad de la Justicia de América, Liga de la Justicia de América
ENEMIGOS Renegados, Padre Tiempo, Sociedad Secreta de Supervillanos

Los Luchadores por la Libertad son agentes de SHADE que protegen a América de amenazas alienígenas y superhumanas. Liderados por Tío Sam, han incluido a varios héroes en sus filas; la formación más constante contaba con Rayo, Cóndor Negro, Firebrand, Bomba Humana, Dama Fantasma y Doll Man. Algunos de sus miembros fueron reunidos originalmente por Padre Tiempo, líder de SHADE, para perseguir a un renacido Tío Sam, pero esto resultó un ardid de Padre Tiempo para establecer vínculos sólidos entre los Luchadores y unirlos frente a un enemigo común. El grupo entró en combate contra terroristas y alienígenas. Firebrand cayó cuando se enfrentaron al Bufón.

Después de Flashpoint, una nueva personificación de Tío Sam reunió a un equipo renovado, que incluyó a nuevas encarnaciones de Bomba Humana, Rayo, Dama Fantasma y Doll Man. **AC**

LUCHADORES RENOVADOS
El nuevo Tío Sam presenta a Bomba Humana a sus compañeros Dama Fantasma, Doll Man y Rayo.

EN EL ARCHIVO

Los Luchadores por la Libertad originales existieron en Tierra-X, una versión alternativa de la Tierra en la que los nazis habían ganado la II Guerra Mundial. Los Luchadores eran superhéroes que libraban una guerra contra ellos.

Al desaparecer la amenaza nazi, el grupo viajó a Tierra-1, donde estaban sus aliados, la Liga de la Justicia de América. Aunque les costó un poco adaptarse a su nuevo hogar, prosiguieron su lucha contra el mal.

LIBERTAD BAJO ARRESTO
Tío Sam y compañía viajaron a la Tierra, pero su aparición por sorpresa en Times Square, en Nueva York, provocó su arresto por desorden público.

FUNKY FLASHMAN

DEBUT *Mister Miracle* **#6 (ene.–feb. 1972)**
ESTATURA 1,85 m **PESO** 77 kg
OJOS Azules **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Carismático maestro de la estafa, capaz de vender arena en el desierto
ALIADOS Coronel Mockingbird (anteriormente)
ENEMIGOS Mr. Milagro, Liga de la Justicia
AFILIACIONES Sociedad Secreta de Supervillanos

Funky Flashman es un carismático, persuasivo y nada honorable vendedor. En el pasado vivió de una asignación mensual concedida por el coronel Mockingbird, y cuando este estipendio llegó a su fin, intentó convencer a Mr. Milagro para que fuera su representante. Aunque la esposa de Mr. Milagro, Big Barda, sospechaba de los motivos de Flashman, Mr. Milagro aceptó la oferta. Las dudas de Barda se demostraron ciertas cuando Flashman robó la Madre Caja de su marido. Cuando las Furias Femeninas de Darkseid rastrearon la Madre Caja hasta su domicilio, Flashman lanzó a su asistente Houseroy contra ellas y escapó.

Más adelante utilizó el nombre de Mr. Milagro para vender un producto limpiador intergaláctico, y lideró la Sociedad Secreta de Supervillanos antes de ser depuesto por Gorila Grodd. La última vez se le vio vendiendo coches inspirados en héroes. **AC**

FURY [FURIA]

DEBUT *Wonder Woman* **#300 (feb. 1983)**
VERSIÓN ACTUAL *Earth 2* **(Vol. 1) #8 (mar. 2013)**
UNIVERSO Tierra-2
OJOS Azules **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Posee la fuerza y la velocidad de su madre, Wonder Woman, y la agresividad y el poder de su padre, Steppenwolf
ALIADOS Steppenwolf, Wonder Woman
ENEMIGOS Darkseid, Big Barda

Furia es hija de la Wonder Woman de Tierra-2 y de Steppenwolf. Fue entrenada por Big Barda y educada en la vía de la violencia de Steppenwolf… llegando a ayudarle a eliminar a sus compañeras amazonas. Tras caer en la cuenta de su errado camino, ayudó a Mr. Milagro a escapar de Darkseid, uniéndose a los héroes de Tierra-2 en su lucha contra el villano.

Furia logró sobrevivir a la destrucción de Tierra-2; y en su viaje hacia un nuevo planeta, su nave, *TSS Afrodita,* se estrelló, amenazando con un escape de radiación la vida de las 77 000 personas a bordo. Furia fusionó sus cuerpos con las almas de las amazonas muertas encerradas en la Caja de Pandora, un antiguo artefacto themyscirano. Estos supervivientes establecieron el reino secreto de Amazonia en su nuevo mundo, donde Furia empezó a entrenar a una nueva generación de amazonas.

Ha habido otras guerreras llamadas Furia, inspiradas y dotadas de poder por las amazonas. La primera, Helena Kosmatos, pasó el manto y el nombre a su hija, Lyta Trevor. **AC**

FURIA DESATADA
Siendo medio amazona, Furia estaba dotada de sabiduría, inmortalidad y superfuerza, y era también una guerrera formidable.

HELENA KOSMATOS
En la II Guerra Mundial, Helena liberó sin querer a las Furias –diosas griegas de la venganza– y se convirtió en un receptáculo de su poder. Canalizó el espíritu de Furia Tisífone, la Vengadora de Sangre.

LYTA TREVOR
Heredó los poderes de su madre y su vida estuvo marcada por el heroísmo y la tragedia. Desaparecido su esposo, Hector Hall, su hijo Daniel le fue arrebatado para convertirse en el señor del Sueño. Daniel reunió a sus padres en su reino para protegerlos del merodeador Espectro.

G'NORT

DEBUT *Justice League International* **(Vol. 1) #10 (feb. 1988) VERSIÓN ACTUAL** *Green Lantern: New Guardians* **#16 (mar. 2013)**
NOMBRE REAL G'Nort Esplanade G'Neesmacher
ESTATURA 1,77 m **PESO** 88 kg
OJOS Negros **CABELLO** Castaño rojizo
PODERES/HABILIDADES Supera el miedo; su anillo de poder puede crear casi cualquier cosa que se imagine, permite el vuelo y el viaje espacial
ENEMIGOS Dioses de la Casa de Tuath-Dan

El perruno G'Nort es uno de los miembros más extraños del Green Lantern Corps. Es un orgulloso portador del anillo, a pesar de que obtuvo el puesto por un favor de su tío. Tras 17 años de entrenamiento como Green Lantern, G'Nort empezó por fin su carrera de superhéroe, si bien su asignación inicial al sector espacial fue después revocada cuando destruyó accidentalmente un planeta.

Aunque no es el Green Lantern más eficaz en combate, G'Nort plantó cara a Larfleeze en el planeta Aflicción antes de formar equipo con el llamado Agente Naranja y descubrir que en realidad eran primos. Juntos hicieron frente a los Dioses de la Casa de Tuath-Dan, una horda de robots salvajes, y a un portal interdimensional sintiente listo para destruir Aflicción. Tras vencer a sus enemigos, G'Nort aceptó a Larfleeze como compañero. **MM**

GENERAL IMMORTUS

DEBUT *My Greatest Adventure* **(Vol. 1) #80 (jun. 1963)**
ESTATURA 1,70 m **PESO** 60 kg
OJOS Azules **CABELLO** Es calvo
PODERES/HABILIDADES Gran estratega criminal de inteligencia excepcional; longevidad
ALIADOS Profesor Aquiles Milo, Mr. Lunares, Sportsmaster, Rey Condimento
ENEMIGOS Patrulla Condenada, Llama Humana
AFILIACIONES Hermandad del Mal, Ejército de los Obsoletos

El General Immortus es uno de los enemigos originales de la Patrulla Condenada. Nadie conoce su edad, ya que ha prolongado su vida durante siglos con un elixir misterioso. Tras perder la fórmula, contrató al brillante Dr. Niles Caulder para recrearla. Cuando Caulder supo de la identidad y los planes de Immortus, destruyó su trabajo y luego, como el Jefe, formó la Patrulla Condenada para frustrar a Immortus y sus maquinaciones.

Tras repetidos choques con la Patrulla Condenada, Immortus organizó un nuevo equipo de seguidores metahumanos con criminales menores como Mr. Lunares y el Rey Condimento. Llamó al grupo Ejército de los Obsoletos y tuvo cierto éxito hasta que su camino se cruzó con el de otro villano que se convertiría en su enemigo: Llama Humana. **MM**

GARDNER, GUY

DEBUT *Green Lantern* (Vol. 1) #59 **(mar. 1968)**
VERSIÓN ACTUAL *Green Lantern Corps* (Vol. 3) #1 **(nov. 2011)**
ESTATURA 1,83 m **PESO** 82 kg
OJOS Azules **CABELLO** Pelirrojo
PODERES/HABILIDADES Capacidad de superar el miedo; sus armas incluyen el anillo de poder verde, dispositivo capaz de crear casi cualquier cosa que su portador imagine, limitado solo por su voluntad; también permite el vuelo, la creación de campos de fuerza y el viaje espacial, y contiene conocimientos enciclopédicos al servicio de su portador
ALIADOS Hal Jordan, John Stewart, Kilowog
ENEMIGOS Atrocitus, Sinestro
AFILIACIONES Green Lantern Corps, Liga de la Justicia Internacional, Red Lantern Corps

AMOR FRATERNO
Guy se convirtió en el saco de boxeo de su hermano Gerard en un sacrificado intento de ayudarle a superar sus problemas.

Guy Gardner forjó su actitud y su resentimiento a edad temprana. Producto de una familia disfuncional, idolatraba a su hermano mayor, Gerard. Este era una estrella del fútbol en el instituto, y cuando sus padres no estaban mimándolo, derrochaban sus elogios sobre Gloria, la hermana menor de Guy. No obstante, cuando la madre de Guy murió, Gerard se volvió un maltratador. Guy dejaba que Gerard descargara su rabia sobre él, consciente de que necesitaba sacarla. Pero cuando Gerard golpeó a su hermana, Guy le atacó con un bate de béisbol, dejando a su hermano lesionado para el resto de la temporada futbolística. A su vez, su padre, policía condecorado, le dio una paliza a Guy.

Ya adulto, Guy entró en el Departamento de Policía de Baltimore, siguiendo una larga tradición familiar, pero fue expulsado del cuerpo por mal comportamiento. Más tarde, sin embargo, demostró un gran valor al salvar la vida de su hermano durante un tiroteo de la policía con una banda criminal. En ese momento de valentía, un anillo de poder verde encontró a Guy, y él comenzó una vida de auténtico héroe, encontrando tiempo para servir también en la Liga de la Justicia Internacional. **MM**

EN EL ARCHIVO

Aunque apareció a finales de la década de 1960, Guy Gardner no ascendió al estrellato hasta entrar en la Liga de la Justicia Internacional, mediada la década de 1980. Famoso por perder una pelea con Batman –solo aguantó un golpe–, Gardner se convirtió en un duradero miembro del grupo y en el amor de su compañera Hielo.

Tras una disputa con el Green Lantern Corps, Guy reclamó un anillo de poder amarillo para seguir combatiendo el crimen. Descubrió su herencia vuldariana y se convirtió en un arma viviente bajo la forma de Guerrero, usando poderes que perdería con el retorno de Hal Jordan, cuando ambos reclamaron su estatus de Green Lantern.

EL RESTAURANTE PREFERIDO
Guy Gardner, siempre presente en los círculos superheroicos, abrió su propio restaurante de temática heroica, llamado Guerreros.

DEL VERDE AL ROJO
Guy tomó el anillo rojo de Atrocitus y reunió un nuevo Cuerpo para canalizar su ira. Más tarde retomaría la vida de Green Lantern.

G.C.P.D.

DATOS

DEBUT *Detective Comics* (Vol. 1) #27 **(mayo 1939)**
VERSIÓN ACTUAL *Batman* (Vol. 2) #1 **(nov. 2011)**
BASE Gotham City
MIEMBROS NOTABLES COMISARIO JAMES GORDON; MAGGIE SAWYER; DETECTIVE HARVEY BULLOCK; DETECTIVE RENÉE MONTOYA; DETECTIVE CARLOS ÁLVAREZ; DETECTIVE TRAVIS NIE; DETECTIVE TAMMY KEYES; DETECTIVE JIM CORRIGAN; OFICIAL HENRY WALLACE; DETECTIVE MELODY MCKENNA; OFICIAL NANCY STRODE; DETECTIVE NANCY YIP; COMISARIO JACK FORBES; COMISARIO JASON BARD; COMISARIO GILLIAN B. LOEB
ALIADOS Familia Batman, Aves de Presa
ENEMIGOS Bane, Catwoman, Clayface, Joker, Mr. Frío, Pingüino, Hiedra Venenosa, Acertijo, Espantapájaros, Dos Caras, Hugo Strange, entre otros...

EN EL ARCHIVO

Antes de los sucesos alteradores de la realidad de Flashpoint, el GCPD fue lentamente desarrollado a partir de la aparición del comisario Gordon junto a Batman en 1939, en *Detective Comics* (Vol. 1) #27. Aunque algunos personajes como Bullock, Montoya, Sawyer y Gordon han aparecido en el GCPD actual, otros oficiales no fueron actualizados para la nueva continuidad, entre ellos Crispus Allen, «Tapa Dura» Bock, Josephine «Josie Mac» MacDonald y el corrupto Jim Corrigan. Otra ausencia notable es la detective Sarah Essen Gordon, segunda esposa de James Gordon, que ocupó brevemente su lugar como comisaria y formó parte de un incipiente GCPD, desempeñando un papel significativo en la miniserie de referencia *Batman: Año Uno*.

EL CORRUPTO FLASS
Arnold Flass es un ejemplo notable del grado de corrupción del GPCD. Durante *Batman: Año Uno*, chocó repetidas veces con el honrado James Gordon, llevándose un buen número de moretones.

El Departamento de Policía de Gotham City (GCPD) se ha visto afectado por la corrupción casi desde la fundación de la propia ciudad. La lucha contra tal corrupción ha supuesto el esfuerzo de muchas buenas personas, que desde dentro han erradicado del departamento a los peores elementos. Ahora, con modelos como James Gordon, Harvey Bullock, Maggie Sawyer o Renée Montoya, el GCPD está empezando a parecerse a la honorable institución que siempre debió ser.

PATRULLA AÉREA
Gotham es conocida por los dirigibles policiales que salpican el horizonte de la ciudad... dificultando la vida a cierto vigilante que se mueve por los tejados.

Cuando James Gordon llegó al GCPD desde Chicago, quedó asombrado al ver el grado de corrupción interna. El comisario al cargo, Gillian B. Loeb, tenía sus manos en varias empresas criminales y permitía la comisión de muchos actos ilegales delante de sus narices. Incluso asistía a las peleas de perros clandestinas organizadas por sus oficiales. Frustrado, Gordon empezó a trabajar con las pocas manzanas sanas que había en el cesto –hombres como Harvey Bullock–, y al final accedió al mando gracias a su esfuerzo por salvar Gotham de un ataque de Acertijo durante el llamado «Año Cero». Gordon ascendió a comisario y empezó a trabajar con otro cruzado uniformado como vigilante: Batman.

Tras años de éxitos, Gordon fue inculpado por un crimen que no había cometido. Fue encarcelado mientras el corrupto Jack Forbes se ofrecía a reemplazarlo, siendo enseguida sustituido por el igualmente poco escrupuloso Jason Bard. Cuando Bard reconoció el error de sus métodos –gracias en parte a la actuación de Batman–, trabajó para liberar a Gordon. Este no regresó a su puesto, pero la honrada Maggie Sawyer fue promocionada a comisaria, y Gordon pasó a dirigir la Brigada Especial de Batman, una división especial del GCPD que creó su propio Batman para patrullar la ciudad mientras el auténtico Caballero Oscuro estaba desaparecido en combate. Trabajando con compañeros de confianza, como Bullock y Renée Montoya, Gordon continuó luchando por su ciudad vistiendo un traje robótico de Batman, demostrando que el trabajo policial en Gotham podía ser tan dramático como fantástico. **MM**

¿LO MEJOR DE GOTHAM?
1 Ex comisario Jack Forbes
2 Ex comisario Jason Bard
3 Detective Harvey Bullock
4 Ex comisaria Maggie Sawyer

AGENTES DEL GCPD
El GCPD es una hermandad que ha chocado con Batman casi tantas veces como ha colaborado con él. En Gotham es difícil encontrar polis buenos.

DE VUELTA AL TAJO
James Gordon ha vuelto recientemente al trabajo como comisario de policía, para alivio de muchos de los ciudadanos de Gotham.

GENERAL ZOD

DATOS

DEBUT *Adventure Comics* (Vol. 1) #283 **(abr. 1961)**
VERSIÓN ACTUAL *Action Comics* (Vol. 2) #13 **(dic. 2012)**
NOMBRE REAL Dru-Zod
BASE Zona Fantasma
ESTATURA 1,90 m **PESO** 98 kg **OJOS** Azules **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Bajo un sol amarillo, posee todas las capacidades solares de un kryptoniano: superfuerza, velocidad, vuelo, invulnerabilidad y sentidos mejorados; posee una aguda mente de estratega; alta formación en las artes marciales kryptonianas
ALIADOS Faora, Non
ENEMIGOS Superman, Supergirl, Liga de la Justicia
AFILIACIONES Criminales de la Zona Fantasma, Academia Militar de Krypton

HISTORIAS CLÁSICAS

***Adventure Comics* (Vol. 1) #283 (abr. 1961)** Preso en la Zona Fantasma, el general Zod debuta en un *flashback* en una historieta de Superboy. Intenta conquistar Krypton con duplicados imperfectos similares a Bizarros, pero es derrotado por Jor-El.

***DC Comics Presents* (Vol. 1) #97 (sep. 1986)** En medio de la Crisis en Tierras Infinitas, Zod y el resto de los villanos de la Zona Fantasma son destruidos por el espectro cósmico Aethyr.

***Superman* (Vol. 2) #204-215 (jun. 2004-mayo 2005)** Un envejecido Zod secuestra a un millón de humanos para tomar una Zona Fantasma alternativa donde serán vasallos de su reino, Metropia.

DISPUTAS DOMÉSTICAS
Superman y Wonder Woman se convirtieron en objetivos en cuanto liberaron a Faora, esposa de Zod, de la Zona Fantasma.

SIEMPRE SERÉ TU MONSTRUO
Impenitentes, Zod y sus camaradas fueron exiliados a la Zona Fantasma, convencidos de que acabarían regresando.

El general Zod es un hombre hecho a sí mismo que se abrió paso implacablemente hasta la cima del ejército de Krypton. Su sueño era añadir triunfos a los gloriosos anales de conquista de su planeta. Nacido fuera de época, creó sus propias oportunidades cuando la moderna civilización pacifista no le proporcionaba ninguna, y demostró tener razón cuando Krypton pereció mientras él sobrevivía...

Dru-Zod era hijo de unos padres emocionalmente distantes más preocupados de sus experimentos biológicos que de su hijo, a quien llevaban a las regiones más remotas y salvajes de Krypton. En una ocasión, atacados por unos monstruos que proliferaban con rapidez, su madre murió al instante y el niño, sin escrúpulo o duda alguna, mutiló a su padre y lo arrojó a las criaturas para facilitar su propia huida. Sobrevivió un año hasta que fue rescatado por Jor-El y su hermano Zor.

Tras unos años en la Academia Militar, Zod se hizo famoso cuando, junto a la cadete Lara Lor-Van, sofocó un golpe militar de su superior, el coronel Ekar. Él mismo ejecutó al traidor. A pesar de sus éxitos, el coronel Zod estaba descontento con la sociedad moderna. Decidido a cambiar lo que veía como la caída de Krypton en la decadencia pacifista, falsificó pruebas para incitar a la guerra con los vecinos char, y lideró una ola de militarismo patriótico que suscitó su ascenso a general. Su triunfante genocidio acabó cuando Jor-El descubrió su engaño y lo denunció al Consejo de la Ciencia. Encerrado en la Zona Fantasma durante décadas, su odio siguió creciendo hasta que, junto a sus fanáticos subordinados Faora y Non, encontró el medio para escapar y buscar venganza. **WW**

EN EL ARCHIVO

Villano menor desde su debut en 1961, el general Zod se convirtió en una amenaza recurrente en los años previos a la Crisis en Tierras Infinitas de mediados de la década de 1980. En el reinicio de *Superman* de 1986, Zod y sus colegas kryptonianos Qwex-Ul y Zaora aniquilaban una Tierra alternativa, obligando a Superman a acabar con sus vidas.

Pero la muerte de Zod sería efímera, y en los años siguientes regresó en varias encarnaciones. En 2010, tras la derrota de Brainiac y el establecimiento de Nuevo Krypton en el sistema solar terrestre, Zod fue liberado de la Zona Fantasma para liderar el ejército kryptoniano. Sin embargo, el belicista instigó una «Guerra de 100 minutos» contra la Tierra, provocando la destrucción de Nuevo Krypton y su invariable regreso a la Zona.

IMPLACABLE
Ya se trate del último Hijo de El, de los inferiores terrestres o de sus propias tropas, Zod no estará contento hasta que todos se arrodillen ante él.

PASAR A LA HISTORIA
El general Zod está obsesionado con el glorioso pasado militar de Krypton y decidido a convertirse en su mayor héroe.

GENERAL, EL

DEBUT *Captain Atom* (Vol. 2) #1 (mar. 1987)
VERSIÓN ACTUAL *Captain Atom* (Vol. 3) #3 (ene. 2012)
NOMBRE REAL Wade Eiling **BASE** Móvil
OJOS Negros **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Muy entrenado en combate; experto en táctica, gran estratega
ALIADOS Dr. Heinrich Megala
ENEMIGOS Capitán Átomo, Firestorm, Superman
AFILIACIONES Ejército de EE UU, agencias de seguridad

Soldado profesional y ultrapatriota, Wade Filing llegó a general por saber siempre dónde surgiría una amenaza. En una época de avances tecnológicos, ataques alienígenas y superhombres enmascarados, el condecorado veterano estaba convencido de que los superhéroes que actuaban con el apoyo público, pero sin el control del gobierno, eran una amenaza para la humanidad.

Infatigable y ajeno a la ética o los derechos humanos, el General se esforzó por que el metahumano cuántico y ex soldado Capitán Átomo se mantuviera como recurso militar, como «la superarma que mantendrá a América en la cumbre». Luego conspiró para crear otra arma secreta, Mayor Fuerza, y lo usó en sus intentos para obligar a Firestorm, el Hombre Nuclear, a convertirse en el último elemento de su arsenal. **WW**

GEO-FORCE [GEO-FUERZA]

DEBUT *The Brave and the Bold* (Vol. 1) #200 (jul. 1983) **VERSIÓN ACTUAL** *Suicide Squad Most Wanted: Deadshot & Katana* #3 (mayo 2016)
NOMBRE REAL Príncipe Brion Markov
BASE Markovia; Atalaya de la Liga de la Justicia
ESTATURA 1,83 m **PESO** 86 kg
OJOS Verdes **CABELLO** Rubio
PODERES/HABILIDADES Fuerza y resistencia superhumanas; rayos de lava; poder sísmico
ALIADOS Batman, Superman
ENEMIGOS Barón Bedlam

Brion Markov era el segundo en la sucesión al trono de Markovia, en Europa, y se ofreció para someterse a unos experimentos que lo convertirían en el guardián metahumano de su nación. Al obtener varios poderes ligados a la Tierra, tomó el nombre de Geo-Fuerza, y sofocó una invasión del usurpador barón Bedlam. La amenaza acabó con la ayuda de Batman y unos cuantos héroes enmascarados que se atribuyeron el nombre de Outsiders.

Brion optó por seguir con el nuevo equipo y se marchó a América, donde se reunió con su hermanastra Tara Markov. Geo-Fuerza asumió el mando del grupo cuando Batman lo dejó. Pero los Outsiders fueron un equipo efímero y, tras un breve tiempo como soberano de Markovia, Brion regresó a América para unirse a la Liga de la Justicia. **WW**

GENTLEMAN GHOST [CABALLERO FANTASMA]

DEBUT *Flash Comics* (Vol. 1) #88 (oct. 1947)
VERSIÓN ACTUAL *Savage Hawkman* (Vol. 1) #5 (mar. 2012)
NOMBRE REAL James Craddock
BASE Infierno; Gotham City
ESTATURA Variable **PESO** Variable
PODERES/HABILIDADES Intangibilidad, invisibilidad, vuelo, teleportación, control de los muertos **ENEMIGOS** Hawkman, Batman, Batwing, Espectro **AFILIACIONES** Sociedad Secreta de Supervillanos

Cuando el bandido inglés del siglo XIX James Craddock fue ejecutado por sus muchos crímenes, fue al Infierno. Siglos después regresó a la Tierra donde, a pesar de sus poderes etéreos, el espectral canalla intentó desesperadamente recuperar una forma física, recorriendo el mundo en busca de artefactos místicos para lograrlo.

En Nueva York chocó con Hawkman cuando este intentaba apropiarse del arcano Mortis Orb, que podía resucitar a los muertos; pero este solo le aportó un ejército de esclavos zombis, no un nuevo cuerpo. El orbe fue después reenergizado por el contacto del metal Nth de Hawkman, y Craddock lo activó de nuevo, esperando robar la fuerza vital de los habitantes mortales de la ciudad. En vez de ello, el orbe abrió un portal al Infierno y el fantasma fue obligado a regresar a él. **WW**

G. I. ZOMBIE

DEBUT *Star-Spangled War Stories Featuring G.I. Zombie* (Vol. 1) #1 (sep. 2014)
NOMBRE REAL Jared Kabe
OJOS Blancos **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Aunque muerto, posee animación, regeneración y conciencia totales; sentidos sobrenaturalmente aumentados; gran experiencia en combate **ALIADOS** Carmen King, Sepulturero **ENEMIGOS** Jeff Kennedy, Leo Conroy **AFILIACIONES** Ejército de EE UU, gobierno de EE UU

Jared Kabe ha sido alto secreto del Ejército de EE UU durante varias décadas, pero el tiempo exacto permanece clasificado. Es el arma sobre el terreno de último recurso, que se ocupa de la clase de misiones espinosas que no pueden cumplir los bombardeos, los misiles o los drones. Jared lleva muerto más tiempo del que puede recordar; a las órdenes de su comandante, de nombre clave Sepulturero, combate desde tropas enemigas hasta terroristas con armas biológicas.

Kabe combina sus habilidades marciales y una sagaz mente deductiva con ventajas sobrenaturales como la regeneración de las heridas y el desconocimiento del cansancio o el sueño. Sin embargo, pierde sus facultades si no come carne humana periódicamente; por eso, cuando no está en combate, a Jared le dan criminales condenados para devorar. **WW**

GIGANTA

DEBUT *Wonder Woman* (Vol. 1) #9 (verano 1944)
VERSIÓN ACTUAL *Trinity of Sin: Pandora* #2 (sep. 2013)
NOMBRE REAL Doris Zuel
BASE Ivy Town
ESTATURA Variable **PESO** Variable
OJOS Verdes **CABELLO** Pelirrojo
PODERES/HABILIDADES Fuerza y resistencia superhumanas; inteligencia superior; invulnerabilidad limitada derivada de la capacidad para aumentar su tamaño; eficaz combatiente sin armas
ALIADOS Ryan Choi, Reina Clea
ENEMIGOS Wonder Woman, Green Lantern, Liga de la Justicia
AFILIACIONES Sociedad Secreta de Supervillanos, Seis Secretos, Liga de la Injusticia, Villainy Inc.

TÁCTICAS DE CHOQUE
La Dra. Zuel siempre estaba lista para la pelea, sin escrúpulo ante los insectos humanos que pisoteaba.

La Doctora Doris Zuel

era una brillante científica con una enfermedad letal en la sangre. Para salvar su vida, intentó introducir su conciencia en el cuerpo de Wonder Woman, pero acabó atrapada en una gorila llamada Giganta. Logrando al fin escapar del cuerpo de la bestia, su mente y su espíritu se alojaron dentro de Olga, una metahumana en coma, de la cual adquirió la capacidad mística de alterar su tamaño.

Borracha de sus poderes, Doris se volvió una yonqui de la adrenalina. Aparte de un breve periodo enseñando en la Universidad de Ivy Town –donde tuvo una relación con Ryan Choi, el segundo Átomo–, dejó la ciencia para convertirse en una supervillana.

Beligerante y amoral, Giganta disfrutaba de su poder destructivo. Prefería trabajar en equipo, y se unió a diversas organizaciones criminales o mercenarias, pero se sumó con el mismo gusto a equipos semiheroicos tales como los Seis Secretos o el gubernamental Escuadrón Suicida. Esta última asociación resultó gratificante sobre todo para Giganta, ya que le pagaron revelándole el nombre del responsable del asesinato de su amado Ryan y le permitieron torturarlo hasta la muerte. **WW**

EN EL ARCHIVO

La Giganta original fue una gorila sometida a mejoras evolutivas. Se transformó en una poderosa humana que buscaba al novio de Wonder Woman, Steve Trevor.

La Giganta del Universo DC moderno era un tanto diferente: estrujaba aviones, machacaba edificios y, en general, trataba a los humanos como insectos. Su absoluta falta de miramientos y consideración resultó ser un efecto secundario de su crecimiento: cuanto más grande se hacía, más disminuía su inteligencia.

MÁS MÚSCULO QUE CEREBRO
La Dra. Zuel sabía que, aunque el razonamiento tenía sus beneficios, la fuerza bruta resolvía la mayoría de los problemas con más rapidez.

GIZMO

DEBUT *New Teen Titans* (Vol. 1) #3 (ene. 1981)
VERSIÓN ACTUAL *Forever Evil* #1 (nov. 2013) **NOMBRE REAL** Mikron O'Jeneus
BASE Platinum Flats
OJOS Verdes **CABELLO** Es calvo
ESTATURA 1,27 m **PESO** 39 kg
PODERES/HABILIDADES Intelecto genial; vuelo con mochila propulsora; diversas armas y artefactos de alta tecnología
ENEMIGOS Jóvenes Titanes, Psimon, Aves de Presa, Dr. Sivana

Diminuto inventor con un don para convertir objetos cotidianos en dispositivos mortales, Mikron O'Jeneus vendía equipo hi-tech a villanos a través de su empresa Gizmo Inc. Como parte de los Cinco Temibles, fue derrotado varias veces por los Jóvenes Titanes antes de ser reducido a tamaño microscópico por su compañero Psimon, y más tarde recibió un disparo del Dr. Sivana en la cabeza por fracasar en una misión.

Sin embargo la muerte no puso fin a su carrera. Fue resucitado en Platinum Flats por Macintech Investigación y Desarrollo, y se unió a Sindicato Silicon, una camarilla de villanos chantajistas que extorsionaban a las empresas tecnológicas locales. Esto atrajo la atención de las Aves de Presa, pero Gizmo sobrevivió a ese encuentro y aún trabaja con los Cinco Temibles. **SW**

GLIDER [PATINADORA]

DEBUT *The Flash* (Vol. 1) #250 (jun. 1977)
VERSIÓN ACTUAL *The Flash* (Vol. 4) #6 (abr. 2012) **NOMBRE REAL** Lisa Snart
BASE Central City
OJOS Azules **CABELLO** Rubio
ESTATURA 1,65 m **PESO** 53 kg
PODERES/HABILIDADES Proyecta una forma astral que puede volar y moverse a través de objetos sólidos; deja una estela de zarcillos cortantes como cuchillas
ENEMIGOS Flash, Gorila Grodd, Capitán Frío

Lisa Snart es la hermana de Leonard Snart –Capitán Frío, líder de los Villanos– y la novia de Sam Scudder, el Amo de los Espejos. Cuando Leonard obligó a los Villanos a usar un dispositivo experimental diseñado para darles poderes reales, este explotó y dejó a Lisa en coma. Entonces ella descubrió que podía proyectar una forma astral y se dispuso a vengarse de su hermano como la etérea Patinadora. Lisa tomó el control de los Villanos y se enfrentó al Capitán Frío y a Flash, pero todos ellos unieron fuerzas cuando Central City fue invadida por Gorila Grodd y sus simios. Más tarde, Lisa usó sus poderes para sacar a Sam del Mundo Espejo en el que estaba atrapado, destruyendo su forma astral. Volvió para salvar a los Villanos cuando los atacó la Sociedad Secreta durante la invasión del Sindicato del Crimen. **SW**

GLORIOUS GODFREY [GLORIOSO GODFREY]

DEBUT *Forever People* (Vol. 1) #3 (jun.–jul. 1971)
VERSIÓN ACTUAL *Batman and Robin* (Vol. 2) #32 (ago. 2014)
BASE Apokolips
OJOS Ámbar **CABELLO** Castaño
ESTATURA 1,80 m **PESO** 88 kg
PODERES/HABILIDADES Inmortal con atributos superhumanos; voz muy persuasiva
ENEMIGOS Nueva Génesis, familia Batman

Godfrey, como archipropagandista de Darkseid, usa su gran elocuencia para persuadir y embaucar. A menudo es enviado a otros mundos para extender la influencia de Apokolips a través de los medios, normalmente adoptando el papel de una popular personalidad de la comunicación.

Mientras Darkseid estaba en estasis en el núcleo de Apokolips, Godfrey sirvió a su hijo Kalibak, reuniendo el Fragmento del Caos y el sarcófago de Damian Wayen para que su amo pudiera activar su Cañón del Caos. Pero Batman estaba decidido a recuperar el cuerpo de su hijo, y lo siguió hasta Apokolips. El Caballero Oscuro persiguió a Godfrey y venció a su élite de Justificadores hasta obligar al villano a decirle dónde se encontraba Damian. Godfrey se lo dijo y se ofreció a llevarle allí, pero Batman no le creyó y silenció su persuasiva voz aplastándolo contra el suelo. **SW**

GODIVA

DEBUT *New Teen Titans Annual* (Vol. 2) #3 (1987)
BASE Alpes suizos
OJOS Rojos **CABELLO** Negro con mechones dorados **ESTATURA** 1,75 m **PESO** 54 kg
PODERES/HABILIDADES Hipnotiza y controla a sus víctimas agitando su hipnótica melena; entre sus recursos se cuentan esbirros armados y perros robot
ALIADOS Dr. Cornelius
ENEMIGOS Jóvenes Titanes

La misteriosa mercenaria Godiva afirma ser hija de una princesa africana y un príncipe chino. Vanidosa y antojadiza, insiste en ser filmada en todo momento, y mata a sus empleados por los fallos más insignificantes.

En Tokio secuestró a los agentes de la CIA John y Cherie Chase, pero su hijo Danny escapó y acudió a los Jóvenes Titanes, que salvaron a sus padres y frustraron el plan de Godiva de vender un satélite al mejor postor. Esta se liberó y se enfrentó de nuevo a los Titanes cuando fue contratada para matar a un espía británico. Eliminó a su objetivo y eludió a los Titanes, pero no obtuvo la grabación secreta que quería su cliente. Godiva estuvo también entre los muchos villanos que se unieron a la bruja Circe en una gran batalla contra Wonder Woman y sus aliados en Times Square. **SW**

GLOBAL GUARDIANS [GUARDIANES GLOBALES]

DEBUT *DC Comics Presents* #46 (jun. 1982) **BASE** La Cúpula
MIEMBROS NOTABLES/PODERES **Zorra Carmesí III** (Vivian y Constance D'Aramis, Francia): control de feromonas; **Diablo de Tasmania** (Hugh Dawkins, Australia): se transforma en un marsupial gigante; **Jet** (Celia Windward, Jamaica/Zamarona): vuelo, poderes electromagnéticos; **Mantícora** (se desconoce su nombre real, Grecia): poderes bestiales; **Gloss** (Xiang Po, China): inmortal, extrae poder de las líneas ley; **Bestia de la Libertad** (Dominic Mndawe, Sudáfrica): control mental, superfuerza, puede fundirse con animales; **Tormenta de Arena** (se desconoce su nombre real, Siria): poderes de arena; **Tuátara** (Jeremy Wakefield, Nueva Zelanda): precognición; **Doctor Niebla** (Nommo de Kor, África): magia; Sirenita (Ulla Paske, Dinamarca): ser acuático; **Sol Naciente** (Isuma Yasunari, Japón): absorbe y proyecta energía solar; **Serafín** (Chaim Levon, Israel): poderes diversos de artefactos antiguos

El origen de los Guardianes Globales se remonta a principios de la década de 1950. Con superhumanos surgiendo por todo el mundo, las naciones de la Comunidad Económica Europea crearon la Cúpula, una organización para tratar asuntos superhumanos y coordinar su actividad. La Cúpula acabó ampliando su membresía hasta incluir a casi todas las naciones, y el hechicero africano Doctor Niebla supervisó la creación de su equipo de superhéroes: los Guardianes Globales.

A pesar de su idealismo pannacional, el equipo no tuvo éxito. En su primera misión casi fueron derrotados por Injusticia Ilimitada, y vencieron gracias a la oportuna ayuda de Infinity Inc. Cuando el patrocinio de los Guardianes Globales fue suprimido para dárselo a la Liga de la Justicia Internacional, varios Guardianes aceptaron la invitación de reubicarse en una nueva Cúpula en la nación de Bialya. Allí cayeron bajo los poderes de control mental de la Reina Abeja de Bialya, que los utilizó contra sus aliados de la JLI.

Más tarde los Guardianes Globales construyeron otra Cúpula en el Pacífico y quedaron al cargo de la organización secreta Jaque Mate, de la ONU. Varios miembros serían asesinados por el villano Prometheus. **SW**

RESCATE INTERNACIONAL
Los Guardianes Globales ayudaron a Jaque Mate contra el dragón mesopotámico Azhi Dahaki en el Outback australiano.

FUERZA DE ACCIÓN RÁPIDA
El deber de los Guardianes Globales les llevó por todo el mundo: desde las urbes europeas a la yerma estepa rusa.
1 Tormenta de Arena
2 Gloss
3 Jet
4 Diablo de Tasmania
5 Mantícora
6 Bestia de la Libertad
7 Zorra Carmesí III

GODIVA

DEBUT *Super Friends* (Vol. 1) #7 (oct. 1977)
VERSIÓN ACTUAL *Justice League International* (Vol. 3) #1 (nov. 2011)
NOMBRE REAL Dora Leigh
OJOS Azules **CABELLO** Rubio
PODERES/HABILIDADES Puede controlar su cabello prensil
ALIADOS Booster Gold
ENEMIGOS Peraxxus, OMAC, Quemadores
AFILIACIONES Liga de la Justicia Internacional

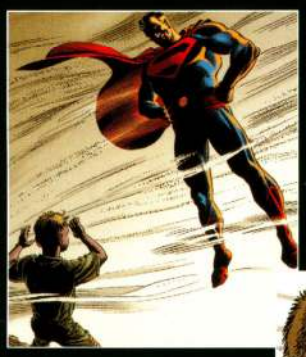
Cuando a la heroína británica de cabellos prensiles Godiva (Dora Leigh) se le ofreció un puesto en la Liga de la Justicia Internacional, se sintió inmediatamente atraída por el líder del grupo, Booster Gold. Con todo, consideraba que el equipo andaba escaso de poder, y así se demostró cuando se vieron obligados a retirarse ante un robot gigante controlado por el alien saqueador Peraxxus. Cuando este los capturó junto a Batman y los metió en unos capullos, Godiva usó su cabello para sacar un cortador láser del cinturón de Batman y liberar al grupo, permitiéndoles vencer al alien.

En choques con OMAC y los superterroristas Quemadores, Godiva se mostró como un valioso miembro de la JLI. Finalmente besó a Booster Gold, pero las cosas se complicaron un poco cuando su viejo amor Olímpico se unió al grupo, justo antes de su disolución. **SW**

GOG

DEBUT *Gog* #1 (feb. 1998)
NOMBRE REAL William Matthews
BASE Templo oculto en la jungla de la República Democrática del Congo
ESTATURA 1,90 m **PESO** 95 kg
OJOS Azules **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Superfuerza de nivel aparentemente divino, teleportación, manipulación de la energía, factor curativo, resurrección, poderes alteradores de la realidad
ALIADOS Gog (dios del Tercer Mundo)
ENEMIGOS Hombre Infinito, Superman, Sociedad de la Justicia de América

PODER DIVINO
Provisto de la armadura y la lanza de Gog, William Matthews era comparable a los héroes más poderosos.



EL REINO DE GOG
William Matthews era perseguido por visiones de otro mundo; un mundo en el que un Superman alternativo era incapaz de evitar una terrible catástrofe nuclear.

En un antiguo templo en la selva de la República Democrática del Congo, el misionero estadounidense William Matthews descubrió el cuerpo de Gog, último dios superviviente del mítico Tercer Mundo. Dentro del templo, William experimentó visiones terroríficas que lo llevaron a la locura, y llegó a convencerse de que Gog resucitaría y salvaría al mundo. Tomó el nombre y el báculo del dios, que le otorgó poderes extraordinarios. Entonces se embarcó en la misión de preparar la inminente resurrección de Gog mediante la eliminación de todos los «falsos dioses».

Entre sus objetivos estaban Hombre Infinito, Hércules y Superman, al cual culpaba de un desastre nuclear que había contemplado en una visión. Cuando miembros de la Sociedad de la Justicia de América se enfrentaron a él en su templo, Gog fue absorbido en el rostro del dios perdido, trayendo a la vida al Gog original. La deidad surgió de la tierra y declaró sus pacíficas intenciones.

Tras ver a Gog realizar milagros, algunos miembros de la JSA se hicieron seguidores suyos, pero el grupo supo que Gog iba a ligarse con la Tierra y que podía destruirla, y se volvieron contra él. Le cortaron la cabeza, y el Superman de Tierra-22 la incrustó en el Muro de la Fuente. **SW**

GORDON JR., JAMES

DEBUT *Batman* (Vol. 1) #407 (mayo 1987)
VERSIÓN ACTUAL *Batgirl* (Vol. 4) #8 (jun. 2012)
BASE Gotham City
OJOS Azules
CABELLO Pelirrojo
PODERES/HABILIDADES Táctico y analista avezado; experto en el uso de armas blancas y explosivos
ALIADOS Amanda Waller, Knightfall
ENEMIGOS Batgirl, Batman, comisario James Gordon
AFILIACIONES Internos del Asilo Arkham, Escuadrón Suicida

James Gordon Jr. es el hijo del comisario James Gordon y de Eileen Gordon, y el hermano menor de Barbara, alias Batgirl. Siendo niño, James empezó a mostrar una tendencia sociopática cuando mató al gato de la familia. Al crecer, se convirtió en un asesino en serie y fue encerrado en el Asilo Arkham, donde ayudó a proteger a Charise Carnes (la villana Knightfall).

James escapó de Arkham durante un motín y empezó a acechar a su hermana, llegando a seducir a su compañera de piso, Alysia. Pero cuando el Joker capturó a Barbara y estuvo a punto de someterla a una retorcida «boda», James la rescató porque deseaba matarla él. Tras enredarla en un juego del gato y el ratón, la atrajo hasta el Acuario de Gotham City. Él la hirió con un mazo, pero Barbara le lanzó un batarang que se le clavó en un ojo y lo arrojó a las aguas del puerto.

Se suponía que James había muerto, pero resurgió como miembro del Escuadrón Suicida. Decidido a probarse a sí mismo –se había enamorado de su jefa, Amanda Waller–, ayudó al grupo ante un ataque de agentes del Sindicato del Crimen. **SW**

MI HERMANA, MI ENEMIGA
James chocó con su hermana Barbara en una pelea a vida o muerte que acabó con su desaparición.

EN EL ARCHIVO

En el universo pre-Flashpoint, James era hermanastro de Barbara Gordon. Siendo un bebé, fue secuestrado por unos gánsteres y rescatado por su padre y por Batman. James mostró tendencias homicidas desde temprana edad, y posiblemente él asesinó a Bess Keller, amiga de Barbara. Se convirtió en un asesino en serie, y llegó a tramar contaminar comida infantil con drogas inductoras de psicosis, pero fue herido por Barbara en un ojo durante una pelea, lo que lo retuvo el tiempo suficiente para que su padre lo detuviera de forma definitiva.

ALGO PASA CON JIM JR.
Al comisario James Gordon le torturaba pensar en la influencia que había podido tener en el oscuro camino que había tomado su hijo.

GORDON, JAMES

DATOS

DEBUT *Detective Comics* (Vol. 1) #27 **(mayo 1939)**
VERSIÓN ACTUAL *Detective Comics* (Vol. 2) #1 **(nov. 2011)**
NOMBRE REAL James Worthington Gordon
BASE Gotham City
ESTATURA 1,75 m **PESO** 77 kg **OJOS** Azules **CABELLO** Pelirrojo
PODERES/HABILIDADES Líder natural experto en el procedimiento policial; luchador entrenado y ex marine; largo historial de colaboración con Batman y sus aliados; detective avezado; sus armas incluyen armamento policial y una armadura robótica de Batman dotada de diverso equipamiento de combate no letal de alta tecnología
ALIADOS Batman, familia Batman, Batgirl, Harvey Bullock
ENEMIGOS James Gordon Jr., Joker, Mr. Bloom
AFILIACIONES GCPD, Brigada Especial de Batman

BAT-POLI
Gordon fue invitado a liderar la Brigada Especial de Batman como el nuevo Batman por un tiempo. Se puso en forma e hizo el mejor papel que pudo como Batman, con un enorme traje mecánico.

DURO COMIENZO
Gordon recelaba del joven Bruce Wayne cuando este regresó a Gotham. De igual manera, Bruce suponía erróneamente que Gordon era un policía corrupto.

James Gordon es la ley en Gotham. Antes de su llegada desde Chicago, la metrópolis era una ciénaga de corrupción donde era aparentemente imposible impartir justicia. Gordon ascendió hasta el cargo de comisario del Departamento de Policía de Gotham City y renovó el aire del cuerpo. Trabaja hombro con hombro con el otro protector de la ciudad, el vigilante conocido como Batman.

James Gordon, padre de familia, fue trasladado de la policía de Chicago a Gotham poco antes de la muerte de los padres de Bruce Wayne. Tres semanas después de su traslado, Gordon aún estaba tomando el pulso a la situación, descubriendo lo corrupto que era en realidad su compañero, el detective Dan Corrigan. Tras una dura época en Chicago, Gordon buscaba lo mejor para su joven familia, que incluía a su esposa Barbara y sus dos hijos, Barbara y James Jr. Cuando descubrió una pelea ilegal de perros montada por la policía –tan solo una muestra de la corrupción que recorría todo el escalafón del GCPD hasta llegar al comisario Loeb–, Gordon se enfrentó a sus compañeros, aun después de ser atacado por uno de los perros. Policía duro, se marchó con sus heridas y siguió su ronda, para hallar a los Wayne muertos a tiros en un callejón cercano.

A partir de ese día, Jim luchó contra la corrupción en su ciudad, y ascendió a teniente durante el «Año Cero» de Gotham, cuando apareció Batman. En esa época, Gordon hizo varias visitas al recién regresado Bruce Wayne, tal vez sospechando que aquel joven podría tener algún vínculo con el nuevo vigilante de la ciudad. Pese a que Batman y Gordon conservaban sus dudas respecto a sus mutuas intenciones, empezaron a colaborar, ayudándose en la lucha contra Acertijo y salvando la ciudad de la destrucción. Este acto de valor le ganó a Gordon el ascenso a comisario, cargo que conservó hasta que, en años recientes, fue incriminado por un asesinato y temporalmente encarcelado. **MM**

EN EL ARCHIVO

La descendencia de Gordon ha sido objeto de revisión constante a lo largo de las cabeceras de Batman. En 1951 se estableció que tenía un hijo llamado Tony. Pero al poco tiempo este fue eclipsado por Barbara, hija de James y heroína conocida como Batgirl.

Tras los sucesos de Crisis en Tierras Infinitas, la familia Gordon fue recreada en «Batman: Año Uno», que introdujo al pequeño James y relegó a Barbara al papel de sobrina adoptada. El linaje se complicó aún más cuando *Batman: Gotham Knights* #6 (ago. 2000) estableció que Gordon había tenido una relación con la esposa de su hermano, lo que convertía a Barbara en su hija biológica.

SOCIOS CONTRA EL CRIMEN
En la época post-Crisis, la primera esposa de Gordon lo dejaba justo después de su traslado a Gotham desde Chicago. Él volvió a casarse con su colega la detective Sarah Essen, que murió tiroteada por el Joker.

HISTORIAS CLÁSICAS

***World's Finest Comics* (Vol. 1) #53 (ago.-sep. 1951)** La vida privada del comisario Gordon queda en parte expuesta cuando los lectores descubren que tiene un hijo llamado Tony.

***Batman* (Vol. 1) #404-407 (feb.-mayo 1987)** En esta revolucionaria reformulación de los orígenes, que presenta a un policía muy humano –y muy duro–, Gordon llega a Gotham justo durante la aparición de Batman.

***Batman: Gordon's Law* #1-4 (dic. 1996-mar. 1997)** Primera miniserie del comisario Gordon, que tendrá una secuela al año siguiente *(Batman: Gordon of Gotham)*.

GORILLA GRODD

DATOS

DEBUT *The Flash* (Vol. 1) #106 **(abr.-mayo 1959)**
VERSIÓN ACTUAL *The Flash* (Vol. 4) #7 **(mayo 2012)**
BASE Ciudad Gorila
ESTATURA 1,98 m **PESO** 272 kg
OJOS Grises **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Violento y muy poderoso; puede controlar a otros con la mente; intelecto de genio; posee capacidades psiónicas para mover objetos a distancia
ALIADOS Sindicato del Crimen
ENEMIGOS Flash, Villanos, Solovar
AFILIACIONES Ciudad Gorila

LA GUERRA DE GRODD
Grodd luchó contra sus gorilas cuando estos pretendieron hacer las paces con los humanos de Central City.

Gorila Grodd es un violento y letal supervillano. Siente un profundo odio hacia Flash desde su primer encuentro con Barry Allen en Ciudad Gorila, y cree que, si se come su cerebro, obtendrá sus poderes. Grodd no es solo rápido e inmensamente fuerte, sino que además, tras su contacto con la Fuerza de la Velocidad, posee asombrosas capacidades psiónicas.

Cuando la Fuerza de la Velocidad golpeó a una tribu de gorilas de la selva africana, aceleró su evolución y su inteligencia. Crearon su propio reino, Ciudad Gorila, y adoraron a «la luz», su nombre para la Fuerza de la Velocidad. Momentos antes de la llegada de Flash, Grodd se había convertido en su rey después de matar a su padre y comerse su cerebro, creyendo que esto le otorgaría el poder de este. Flash escapó de Ciudad Gorila y derrotó a Grodd, que durante el combate quedó enterrado bajo los escombros de un antiguo templo. Desenterrado por el general Espalda Plateada, al poco reclamó su dominio sobre Ciudad Gorila, liderando a los suyos en un ataque contra Central City, hogar de Flash. Grodd casi mató a Flash, que fue salvado por el gorila conocido como Solovar, que arriesgó su propia vida para rescatar al héroe.

Más tarde Flash llevó a Grodd a la Fuerza de la Velocidad, lo derrotó en combate y lo dejó atrapado allí. Grodd fue liberado por el Sindicato del Crimen, y entonces comprobó que sus capacidades psiónicas habían aumentado. Llegó a Central City justo cuando sus gorilas hacían las paces con los humanos y tomó el control, matando a todo aquel –gorila o humano– que se opuso a él. Con Flash desaparecido (aparentemente muerto a manos del Sindicato del Crimen), Gorila Grodd renombró Central City como «Ciudad Gorila».

Cuando los Villanos rechazaron el nuevo orden del Sindicato del Crimen, estos enviaron a Grodd y otros supervillanos a matarlos. Pero los Villanos se libraron gracias al Amo de los Espejos, que atrapó a Grodd y sus compañeros en una dimensión espejo. **AC**

EN EL ARCHIVO

Gorila Grodd se ha vuelto cada vez más salvaje desde su aparición. Su origen también ha cambiado mucho. En principio, Grodd y sus gorilas obtenían su asombrosa inteligencia gracias a un meteoro radiactivo caído en sus tierras. Este meteoro estaba ligado a la fuente de los poderes de Hector Hammond, enemigo de Green Lantern. En cierto momento, Grodd y Hammond unieron fuerzas para luchar contra Flash y Green Lantern. Más tarde, la fuente del poder de Grodd fue atribuida a una intervención alienígena. Grodd y su enemigo Solovar tenían originalmente capacidad telepática. Este pidió ayuda a Flash cuando Grodd intentó dirigir una invasión contra Central City, después de haber usado su fuerza y sus capacidades para tomar el control de su reino.

ATAQUE SIMIESCO
Flash (Wally West) intenta detener los destrozos de Grodd en Keystone City.

[GORILA GRODD]

PRIMER CONTACTO
Durante el primer encuentro de Flash con los habitantes de Ciudad Gorila, el Rey Grodd intentó obtener los poderes de Flash devorando su cerebro.

SUPERCARGADO
Cuando Gorila Grodd escapó de la Fuerza de la Velocidad, era más poderoso que nunca.

HISTORIAS CLÁSICAS

***The Flash* #106 (mayo 1959)** En su debut, Grodd obtenía el secreto del control mental de su compañero Solovar y lo usaba para dominar Ciudad Gorila.

***The Flash* (Vol. 2) #178 (nov. 2001)** Flash (Wally West) se enfrenta a Grodd cuando el gorila lanza un violento ataque sobre Keystone City.

***Salvation Run* #4 (abr. 2008)** Cuando Gorila Grodd es atrapado en un planeta prisión con otros villanos, la violencia estalla cuando mata brutalmente a sus compañeros gorilas Monsieur Mallah y Cerebro.

GOTHAM ACADEMY [ACADEMIA GOTHAM]

DEBUT *Gotham Academy* #1 **(dic. 2014)**
BASE Gotham City
PROFESORADO Director Hammer; **Prof. MacPherson**: Historia; **Prof. Milo**: Química; **Mr. Trent**: Teatro; **Prof. Hugo Strange**: orientador; **Humphreys**: entrenador de atletismo; **Mr. Scarlett**: bibliotecario; **Ms. Harriet**: administradora
ALUMNOS Mia «Maps» Mizoguchi, Olive Silverlock, Kyle Mizoguchi, Pomeline Fritch, Colton Rivera, Heathcliff, Tristan Grey (estudiante de intercambio)**, Damian Wayne**
ALIADOS Batman
ENEMIGOS Clayface

LOS SABUESOS DE GOTHAM
La nueva alumna Mia Mizoguchi estaba decidida a investigar los misterios de la Academia Gotham, y reclutó para ello a una variopinta banda.
1 Pomeline Fritch; 2 Colton Rivera; 3 Kyle Mizoguchi; 4 Olive Silverlock; 5 Mia «Maps» Mizoguchi

La Academia Gotham es una antigua y exclusiva escuela privada con una siniestra reputación. Su mecenas es Bruce Wayne, que financia la escuela y las becas de la Fundación Wayne.

La estudiante de primer año Mia «Maps» Mizoguchi se emocionó al recibir una de esas becas. A su llegada, se propuso investigar los misterios de la Academia, arrastrando con ella a su compañera Olive Silverlock. Ambas tuvieron que ser salvadas por Batman al caer desde la ruinosa torre del reloj de la escuela. Más tarde exploraron la prohibida Ala Norte, de la que se rumoreaba que estaba maldita por el fantasma de una antigua alumna, Millie Jane Cobblepot; pero allí se toparon con Killer Croc, fugado del Asilo Arkham a través de un sistema de túneles que llevaba a la escuela.

Mia y Olive, junto con el hermano de Mia, Kyle, y sus compañeros Colton y Pomeline, formaron un «Club de Detectives» para investigar otros sucesos extraños de la Academia. Hallaron que el entrenador era un hombre lobo, y frustraron el intento de Clayface de arruinar la representación escolar de *Macbeth*. El descubrimiento más sorprendente del grupo fue que Sybil, la madre de Olive, había sido en el pasado la villana Calamidad, que fue encerrada en el Asilo Arkham. **SW**

GRAVEDIGGER [SEPULTURERO]

DEBUT *Men of War* **(Vol. 1) #1 (ago. 1977)**
VERSIÓN ACTUAL *Men of War* **(Vol. 4) #4 (feb. 2012)**
NOMBRE REAL Ulysses Hazard
ESTATURA 1,88 m **PESO** 95 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Es calvo
PODERES/HABILIDADES Fuerza y resistencia física excepcionales; experto en diversas artes marciales y en el uso de armas
ENEMIGOS El Eje

Nacido en el Sur de EE UU a principios del siglo XX, Hazard era un luchador nato que combatió por igual la polio y los prejuicios raciales. Cuando EE UU entró en la II Guerra Mundial, Hazard se alistó pero, a pesar de su capacidad y su determinación, debido al color de su piel fue asignado a letrinas y a cavar fosas. Tras demostrar su valía asaltando él solo el Pentágono, fue empleado como fuerza de choque individual; se ganó una cicatriz en forma de cruz en la cara y se convirtió en el legendario Sepulturero. Sobrevivió a la guerra y se retiró como coronel. Más tarde, Tyson Sykes, de Jaque Mate, tomó su nombre clave.

En la realidad post-Flashpoint, el sargento Joe Rock encontró a un soldado revivido que se llamaba a sí mismo Sepulturero y afirmaba haber luchado en la Guerra de Secesión. Se desconoce su conexión con Hazard. **SW**

GRACE

DEBUT *Outsiders* **(Vol. 3) #1 (ago. 2003)**
NOMBRE REAL Grace Choi
ESTATURA 2,13 m **PESO** 92 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Pelirrojo
PODERES/HABILIDADES Su herencia de amazona bana-mighdall le confiere fuerza, velocidad y dureza superhumanas, factor de curación rápida
ENEMIGOS Sabbac, Simon Hurt

De niña, Grace huyó de un hogar de acogida; fue capturada por una red de esclavitud de niños y sufrió abusos durante tres años. A punto de cumplir los doce, sus poderes latentes se activaron y ella usó su superfuerza para liberarse a sí misma y a los demás niños. Con el tiempo halló trabajo como portera de un club nocturno para metahumanos, Chaney's, donde fue abordada por Arsenal y reclutada para los Outsiders. Pese a que su carácter agresivo e impetuoso causó fricciones, al cabo se consolidó como la matona del grupo. Ayudó a deshacer la red de esclavitud que la había explotado, y descubrió que era descendiente de las amazonas de Bana-Mighdall.

Cuando Batman se hizo cargo de los Outsiders, Grace invitó a su amante, Trueno, a acompañarla. Sin embargo, dejó el equipo cuando Trueno quedó en coma por una trampa explosiva. Más tarde se unió a los Outsiders de Rayo Negro, pero estos se disolvieron pronto. **SW**

GRANNY GOODNESS [ABUELITA BONDAD]

DEBUT *Mister Miracle* (Vol. 1) #2 **(mayo-jun. 1971)**
VERSIÓN ACTUAL *Infinity Man and the Forever People* #8 **(mayo 2015)**
BASE Apokolips
ESTATURA 1,77 m **PESO** 116 kg
OJOS Azules **CABELLO** Blanco
PODERES/HABILIDADES Como Nueva Diosa, posee fuerza, agilidad, energía y capacidades mentales superiores
ENEMIGOS Mr. Milagro, Big Barda
AFILIACIONES Élite de Darkseid

Nacida y crecida en Apokolips, la mujer llamada Bondad fue, como todos los pobladores de ese mundo infernal, instruida en la crueldad como forma de vida, y en que lo único importante era servir a Darkseid, el maligno señor del planeta. Como una de los «Inferiores» –la oprimida clase campesina de Apokolips–, fue separada de sus padres para ser entrenada como uno de los guerreros de élite de Darkseid, los «Sabuesos». Y como parte de su formación militar y para demostrar su absoluta obediencia, Darkseid la obligó a matar a su querido perro, *Misericordia*, lo que le ganó la admiración del oscuro señor y un lugar entre los Sabuesos.

Con el tiempo, Bondad llegó a comandar a las Furias Femeninas y dirigió los orfanatos de Apokolips. Tomando el cruelmente irónico título de Abuelita Bondad, machacaba sistemáticamente el espíritu de sus acogidos, convirtiéndolos en obedientes servidores de Darkseid. Pero el joven al que apodó «Scott Free» se negó a ser sometido; huyó a la Tierra, donde se convirtió en el héroe Mr. Milagro. Y para empeorar las cosas, la Furia favorita de Bondad, Big Barda, dejó Apokolips para estar con él.

Abuelita Bondad también provocó el caos en la Tierra al apresar a los dioses olímpicos, lo que provocó una guerra entre las amazonas y EE UU, con Bondad haciéndose pasar por Atenea para reclutar heroínas humanas que entrenaría como sus nuevas Furias. El plan acabó fracasando. Más tarde fue una de las muchas víctimas del Hombre Infinito, cuando este empezó a matar a los Nuevos Dioses, pero su espíritu poseyó al Alpha Lantern Kraken. Bajo esta forma intentó adueñarse de Oa, el mundo de origen de los Green Lanterns, pero fue capturada por Hal Jordan. **SW**

GRAYVEN

DEBUT *Green Lantern* (Vol. 3) #71 (feb. 1996)
ESTATURA 2,20 m **PESO** 302 kg
OJOS Rojos **CABELLO** Gris
PODERES/HABILIDADES Fuerza y resistencia de Nuevo Dios; lanza potentes rayos de energía por los ojos; líder fuerte y hábil estratega
ALIADOS Brainiac 13
ENEMIGOS Green Lantern (Kyle Rayner), Darkstars, Superman, Imperiex

Hijo ilegítimo de Darkseid, Grayven intentó demostrar que era merecedor de suceder a su señor reuniendo una flota y dejando una estela de destrucción a través de la galaxia en dirección a Apokolips. Su avance al final fue detenido en el planeta Rann, donde fue derrotado por el Green Lantern Kyle Rayner. Luego Grayven fue desterrado por Darkseid por haber conspirado con Brainiac 13 contra él.

Posteriormente, cuando un ser enigmático empezó a eliminar a Nuevos Dioses, Grayven construyó un cañón-zeta a fin de transportar al asesino hasta el trono de Darkseid para que combatiera a su padre. Pero el Detective Marciano, disfrazado como el heraldo de la muerte Corredor Negro, le dijo a Grayven que no era hijo de Darkseid. Trastornado, este se teleportó a Apokolips para hacerse con el trono, pero murió a manos del asesino, que se reveló como Hombre Infinito. **SW**

GREAT TEN [DIEZ GRANDES]

DEBUT *52* #6 (jun. 2006)
VERSIÓN ACTUAL *Batman/Superman* #32 (jul. 2016)
BASE Complejo Gran Muralla (China)
MIEMBROS/PODERES **Augusto General Férreo** (Fang Zhifu): piel acorazada, vara de energía; **Consumado Médico Perfecto** (Yao Fei): sana o causa gran dolor con su voz; **Arquero Celestial** (Xu Tao): dispara flechas de energía; **Asesina Zorro Fantasma**: contacto mortal, controla los fantasmas de los hombres que mata; **Hombre-Inmortal-en-las-Sombras** (Chen Nuo): pilota una avanzada nave Aladragón, construida con tecnología durlana; **Madre de Campeones** (Wu Mei-Xing): alumbra 25 supersoldados cada tres días; **Siete Hermanos Mortales** (Yang Kei-Ying): maestro de kung fu, se divide en siete clones; **Robot Shaolin**: antiguo robot construido por el primer emperador de China; **Guardián Rojo Socialista** (Gu Lao): radiactivo; **Trueno Mental** (Zou Kang): accede a los poderes del siddhis budista

Los Diez Grandes fueron creados como fuerza metahumana para proteger la República Popular China. El equipo reunía a los mejores héroes chinos bajo el líder Augusto General Férreo, y necesitaba la aprobación burocrática antes de entrar en combate. Entraron en acción cuando los Linternas Verdes John Stewart y Hal Jordan penetraron en el espacio aéreo chino para capturar a Estrella Maligna. Más tarde, el ex aliado de China Black Adam cometió una masacre en Bialya e inició una orgía de destrucción mundial. Los Diez Grandes lo atacaron cuando entró en China, pero el villano mató a Hombre-Inmortal-en-las-Sombras y destrozó a Robot Shaolin. Perdida la comunicación con Pekín, Augusto General Férreo tomó la iniciativa y permitió la ayuda exterior para derrotar a Black Adam. Héroes de todo el mundo se abatieron sobre el villano y el Capitán Marvel le arrebató los poderes, acabando con su amenaza.

Tras la guerra contra Black Adam, los Diez Grandes centraron sus esfuerzos en la protección de China, interviniendo cuando Jaque Mate y los Outsiders atacaron el laboratorio secreto de Chang Tzu en la isla Oolong. **SW**

PODER PATRIÓTICO
Los Diez Grandes forman un gran equipo, siempre listos para entregar sus vidas al servicio de China.
1 Guardián Rojo Socialista; 2 Madre de Campeones; 3 Arquero Celestial; 4 Trueno Mental; 5 Siete Hermanos Mortales; 6 Robot Shaolin; 7 Consumado Médico Perfecto; 8 Asesina Zorro Fantasma; 9 Augusto General Férreo

GRIFTER

DEBUT *WildC.A.T.s* (Vol. 1) #1 (ago. 1992)
VERSIÓN ACTUAL *Grifter* #1 (nov. 2011)
NOMBRE REAL Cole Cash **BASE** Nueva Orleans (Luisiana) **ESTATURA** 1,90 m
PESO 88 kg **OJOS** Azules **CABELLO** Rubio
PODERES/HABILIDADES Telequinesis, telepatía; detecta daemonitas; veterano de las fuerzas especiales
ALIADOS Max Cole, Sofia Cordon, Deathblow
ENEMIGOS Daemonitas, Helspont, Synge

Cole Cash, nombre clave Grifter, era miembro de la unidad de élite de operaciones especiales Team 7, pero la dejó para vivir del timo en Nueva Orleans. Tras una estafa particularmente lucrativa, fue secuestrado por los daemonitas, una raza espectral de aliens telépatas que pretendía poseer cuerpos humanos e infiltrarse en la sociedad.

Un daemonita intentó usar a Cole como anfitrión, pero él despertó y se liberó antes de completarse la transferencia. Descubrió que el proceso interrumpido le había dado poderes psíquicos, así como la capacidad de percibir a los daemonitas cercanos. En un avión detectó y mató a un pasajero poseído por los daemonitas, y entonces se encontró perseguido tanto por la policía como por los aliens. Ocultó su rostro con un pañuelo rojo y comenzó una guerra personal contra los invasores. **SW**

GUARDIAN [GUARDIÁN]

DEBUT *Star-Spangled Comics* #7 (abr. 1942)
VERSIÓN ACTUAL *Superboy* (Vol. 6) #30 (jun. 2014)
NOMBRE REAL Michael (apellido desconocido)
BASE División de Ideas Avanzadas de STAR Labs (Nueva York)
OJOS Marrones **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Entrenamiento militar; equipado con un aerodeslizador-escudo para transporte y protección
ALIADOS Superboy
ENEMIGOS Parásito, Hammersmith, Leash, Rose Wilson, NOWHERE
AFILIACIONES STAR Labs

El hombre conocido como «Michael» sirvió en la Fuerza Aérea de EE UU antes de trabajar como director de seguridad en la División de Ideas Avanzadas de STAR Labs. Allí se le asignó el nombre clave Guardián y se le proporcionó un uniforme blindado azul y dorado.

Cuando un Superboy perdido en el tiempo (Jon Lane Kent) acabó en Nueva York, Guardián lo llevó a la División para que recibiera atención médica. El joven héroe salvó a Guardián cuando el monstruoso Parásito rompió su confinamiento y provocó estragos en el edificio.

Guardián también participó en la misión de rescate de Kon, un clon de Superboy, de una instalación de NOWHERE en Alaska. Kon se fusionó con Jon, y ambos utilizaron sus poderes combinados para aumentar temporalmente la fuerza de Guardián. Sin embargo, cuando fueron atacados por una banda de Superboys alternativos hostiles, Guardián fue gravemente herido. Finalmente, Jon y Kon lograron derrotar a sus dobles y los enviaron de vuelta a sus realidades, y pusieron a salvo a Guardián. **SW**

EN EL ARCHIVO

El Guardián original era un policía, Jim Harper, que adoptó esa identidad para combatir el crimen en el Distrito Suicida con la ayuda de los chavales de la Legión de Repartidores. Al crecer, los miembros de la Legión trabajaron para la empresa de genética Proyecto Cadmus, y utilizaron el ADN perfecto de Jim Harper para clonar un Guardián que trabajara como jefe de seguridad. Cuando el clon moría, huía o prescribía, se creaba otro... y así el legado de Jim Harper continuaba.

POR UNA BUENA CAUSA
Durante su carrera como Guardián, Jim Harper combatió a diversos enemigos, desde las fanáticas Furias Femeninas de Darkseid hasta agentes nazis.

GREEN ARROW [FLECHA VERDE]

DATOS

DEBUT *More Fun Comics* #73 **(nov. 1941)**
VERSIÓN ACTUAL *Green Arrow* (Vol. 5) #1 **(nov. 2011)**
NOMBRE REAL Oliver Queen
BASE Seattle
ESTATURA 1,77 m **PESO** 79 kg
OJOS Verdes **CABELLO** Rubio
PODERES/HABILIDADES Arquero experto y artista marcial muy entrenado; excelentes habilidades de caza
ALIADOS John Diggle, Emiko
ENEMIGOS Conde Vértigo, Polilla Asesina, Dardo Rojo, Richard Dragon, Outsiders
AFILIACIONES Clan de la Flecha, Liga de la Justicia de América, Liga de la Justicia Unida

Oliver Queen es Green Arrow, un héroe que usa su habilidad con el arco para llevar la justicia a las calles de Seattle. Hijo del multimillonario industrial Robert Queen, Oliver derrochaba su juventud como un *playboy* cuando un ataque terrorista le dejó varado en una isla donde se vio obligado a emplear sus habilidades para sobrevivir. Tres años después, regresó a casa cambiado, decidido a ser alguien nuevo, alguien mejor. Enfrentándose a asesinos y villanos superpoderosos mientras lidia con los secretos del pasado de su propia familia, Green Arrow está decidido a impartir justicia en las calles de su ciudad, flecha a flecha.

DE UN VISTAZO

Varado
Oliver rechazó los intentos de su padre de que aceptara su herencia con seriedad y parecía destinado a malgastar su vida en fiestas. Esto cambió en una de esas fiestas en una plataforma petrolífera del Pacífico, cuando una bomba terrorista mató a todos excepto a él y a Tommy Merlyn. Varado en una isla desierta, Oliver se vio obligado a dominar las habilidades que antes desdeñó, convirtiéndose en un cazador y arquero experto para sobrevivir.

Negocio peligroso
Después de regresar a Seattle, Oliver aprovechó su papel como director de Q-Core y el talento de su nuevo aliado, Jax, para crear una armadura y armas avanzadas, incluidas varias flechas especiales, como la de garfio, la eléctrica y la antimisiles. También le ayudaron el ex soldado de las fuerzas especiales John Diggle y la experta en tecnología Naomi Singh.

Secretos de familia
Tras descubrir su vínculo con el Clan de la Flecha y conocer a su hermanastra Emiko, Oliver regresó a Seattle para seguir su cruzada contra la injusticia y proteger a Emiko. Ambos tuvieron problemas para adaptarse a sus nuevos roles, pero enseguida crearon fuertes lazos.

HISTORIAS CLÁSICAS

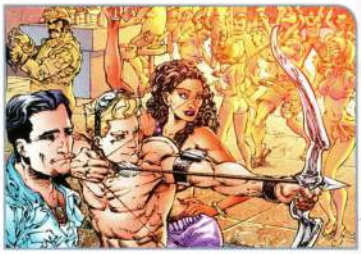
***Green Lantern* (Vol. 2) #85 (ago.-sep. 1971)** Cuando Green Arrow ve que su compañero Roy Harper ha caído en la oscura senda de la drogadicción, intenta ayudarlo y hallar al traficante responsable junto a Green Lantern.

***Green Arrow: The Longbow Hunters* #1-3 (ago.-oct. 1987)** Oliver Queen y Dinah Dance (Canario Negro) intiman cuando él se traslada de Star City a la casa de ella en Seattle; pero cuando se cruza con la asesina llamada Shado y Canario es atacada salvajemente, la vida de Oliver cambia para siempre.

***Green Arrow* #17-24 (feb.-sep. 2013)** Oliver Queen es atacado por un nuevo y letal enemigo –el asesino Komodo– y conoce impactantes secretos sobre su pasado. Su vida y sus aventuras como Green Arrow toman una nueva dirección, y alguien cercano a él paga el precio más alto.

Oliver Queen era el heredero

de la fortuna de la familia Queen. Lo tenía todo, pero parecía volver la espalda a sus derechos de nacimiento. Su padre, Robert, dueño de Industrias Queen, intentó inculcarle responsabilidad –ya fuera creando puestos para él en la empresa o impartiéndole lecciones de arquería–, pero fracasó: Oliver prefería la fiesta. Finalmente, le dio un trabajo administrativo en una plataforma petrolífera; pero, en vez de trabajar, Oliver montó en la plataforma una lujosa fiesta. Entonces atacaron unos terroristas, que inmovilizaron a los invitados y los rodearon de explosivos. Arrogante, Oliver pensó que podía salvarlos, y arrancó de un flechazo el detonador de la mano del líder terrorista; pero al caer el aparato activó las bombas. Solo sobrevivieron Oliver y Tommy Merlyn, su mejor amigo. Oliver fue arrastrado a una isla desierta y, dado por muerto, se vio obligado a usar sus habilidades para sobrevivir. Cuando dejó la isla, era un experto arquero y un hombre distinto.



FIESTERO
A Oliver Queen le gustaba exhibir en las fiestas sus habilidades con el arco, aun bebido. En una de ellas que organizó en una plataforma petrolífera, su vida cambió para siempre.

A su regreso a Seattle, Oliver supo que su padre había muerto y que su amigo Walter Emerson había quedado al cargo de Industrias Queen. Él recibió la dirección de la subsidiaria Q-Core, y no tardó en usar en secreto sus recursos, junto con su propia fortuna, para impulsar su actividad de vigilante. Al poco se le unieron dos de sus empleados –Naomi Singh y Jax–, proporcionándole apoyo tecnológico y armamentístico, respectivamente.

Oliver luchó brevemente junto a la Liga de la Justicia, pero pronto fue rechazado como miembro. Luego se unió al grupo rival, la Liga de la Justicia de América. Con todo, su lucha contra el crimen provocaba problemas en su vida personal, pues Emerson pensaba que volvía a perder el tiempo en fiestas; se enfrentó a Oliver, y estaba a punto de revelarle un secreto sobre su pasado cuando fue asesinado por Komodo (que resultaría ser Simon Lacroix, ex protegido de Robert Queen). Oliver fue incriminado por la muerte de Emerson y se vio obligado a huir.

Gracias a un sensei ciego (Magus), Oliver supo que su padre estaba obsesionado con una Flecha Verde: un tótem fabuloso. Quien la poseyera, se convertiría en líder del Clan de la Flecha, uno de los clanes ligados a antiguas

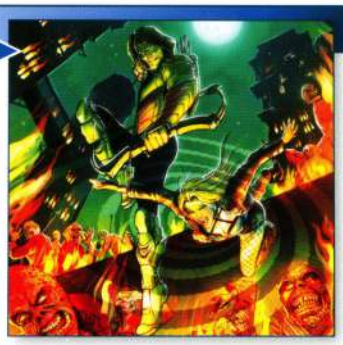
EL TOQUE DE MIDAS

Rosa de Sangre, amante despechada de Oliver Queen, buscaba vengarse de él con la ayuda de su nuevo amante, Midas. Este fue en el pasado un científico que trabajaba en un método para limpiar residuos tóxicos con bacterias, pero se convirtió en un monstruo al ser alcanzado por una explosión causada por ecoterroristas. Green Arrow apenas sobrevivió a su primer encuentro, en el que Rosa de Sangre casi lo mató.

Aliados de Oliver hicieron escáneres que mostraron que Rosa de Sangre era en realidad un robot. Ella y Midas fueron aparentemente destruidos en una explosión durante su enfrentamiento final con Green Arrow, pero sobrevivieron; Midas viajó a Metrópolis y empezó a reconstruir a Rosa de Sangre.

PROBLEMA TÓXICO
El monstruoso Midas –cuyo toque puede matar– y su robótica amante, Rosa de Sangre, intentan derribar a Green Arrow.

RENACIMIENTO



FUERZAS OPUESTAS

Cuando Oliver Queen, activista social y niño malcriado, conoció a la tozuda y realista Dinah Lance, sus creencias afectaron a su modo de combatir el crimen. Si buscaban justicia para el inocente, ¿por qué luchaban entre sí en vez de hacerlo contra los esclavizadores que captaban a los sintecho de Seattle? ¿Y quién corrompía Industrias Queen desde dentro? ¿Cómo habían convertido a Emi, la hermana de Oliver, y a su madre Shado en asesinas sedientas de la sangre de Green Arrow?

SHADO
Oliver conoció a la letal asesina Shado, antigua amante de su padre y madre de Emiko, su hermanastra.

armas. Emerson y Robert habían organizado el abandono de Oliver en la isla con la esperanza de que ello le endurecería lo suficiente para lo que estaba por venir: el conflicto con un grupo secreto, los Outsiders.

Mientras buscaba la flecha, Oliver descubrió que su padre seguía vivo y que, en el pasado, tuvo una aventura con la asesina Shado, de la que nació una hija, Emiko. Komodo, coaligado con los Outsiders, secuestró a la niña y la crio como a su propia hija, convenciéndola de que Shado había muerto y de que Oliver Queen era su enemigo. Cuando Komodo y los Outsiders se embarcaron en una misión de destrucción masiva, Oliver, Robert y Shado, que se había unido a ellos, intervinieron. A su vez, Emiko conoció la verdad sobre su familia, y que Komodo le había mentido. Robert murió salvando la vida de Emiko y, en venganza, ella mató a Komodo. Oliver, por su parte, en vez de asumir su papel como líder del Clan de la Flecha, regresó a Seattle para continuar su guerra contra el crimen. **AC**

ARQUERO DE PRIMERA
Aunque carece de superpoderes, su habilidad como arquero hace de Green Arrow un héroe letal, decidido a llevar la justicia a las calles de Seattle.

«Me llamo Oliver Queen... Green Arrow. Y no he hecho más que empezar.»

OLIVER QUEEN

EN EL ARCHIVO

Green Arrow ha sufrido muchos cambios desde que apareció en 1941. En su debut, Oliver Queen tenía en su lucha contra el crimen un socio adolescente, Speedy (Roy Harper). Para combatir a los criminales no solo usaban flechas trucadas, también conducían un coche con forma de flecha y operaban desde la arrowcueva. Su aspecto físico era más parecido a la imagen del Robin Hood de Hollywood.

Un largo viaje

A finales de la década de 1960, Oliver Queen perdió su fortuna, pero ganó empatía con la gente corriente y dio un giro a la izquierda en sus ideas políticas. Formó equipo con el segundo Green Lantern (Hal Jordan) para ver lo que estaba ocurriendo realmente en EE UU; ambos emprendieron un largo viaje por el país, ayudando por el camino a los menos afortunados. Además, Oliver intentó ayudar a Roy Harper a superar su drogadicción.

Cazadores

Aunque Crisis en Tierras Infinitas dejó el pasado de Oliver relativamente intacto, él empezó a desligarse de su vida heroica. Tras pasar varios años en Seattle con Canario Negro, se separó de la que había sido largo tiempo su amante, y más tarde tuvo una reunión fortuita con su hijo Connor Hawke, ya adulto.

De entre los muertos

Oliver Queen dio finalmente su vida salvando a otros de una bomba terrorista. Cuando su amigo Hal Jordan se convirtió en el villano Parallax, utilizó sus capacidades cósmicas para traer a Oliver de entre los muertos. Entonces el resucitado Oliver tuvo que reclamar su alma con la ayuda de sus amigos.

Tuvo un nuevo comienzo con un nuevo Speedy, la ex drogadicta Mia Dearden. Más tarde Oliver sería alcalde de Star City y se casaría con su antiguo amor, Canario Negro.

OTRA VIDA
Tras una larga y a menudo tormentosa relación, Green Arrow propuso matrimonio a Canario Negro. Más adelante se casarían.

GREEN LANTERN [LINTERNA VERDE]

DATOS

DEBUT *Showcase* (Vol. 1) #22 **(oct. 1959)**
VERSIÓN ACTUAL *Justice League* (Vol. 2) #1 **(oct. 2011)**
NOMBRE REAL Harold «Hal» Jordan
BASE Coast City (California)
ESTATURA 1,88 m **PESO** 91 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Una voluntad indomable comanda un anillo de poder capaz de materializar constructos de luz sólida, traducir idiomas, facilitar el vuelo planetario e intergaláctico, y proteger contra entornos hostiles y ataques enemigos
ALIADOS Flash (Barry Allen), John Stewart
ENEMIGOS Sinestro, Mano Negra
AFILIACIONES Green Lantern Corps, Liga de la Justicia

Hal Jordan fue el primer Green Lantern terrestre. Valeroso, honesto y capaz de superar el miedo, combatió amenazas alienígenas y terrestres implementando su fuerza de voluntad a través de un anillo capaz de crear constructos de cualquier cosa que él imaginara. Como parte de una policía intergaláctica de 72000 miembros, él patrullaba el Sector 2814 con el deber de proteger toda vida; pero cada vez le resultaba más difícil seguir las órdenes de sus señores oanos, los Guardianes del Universo. Mientras que sus colegas acallaban sus inquietudes, Hal las expresaba continuamente, aun cuando sus proezas le valieron la reputación de ser el mayor Green Lantern de la historia.

DE UN VISTAZO

Altos vuelos
Testigo de la muerte de su padre, Hal creció como un chico atormentado y temerario. Al cumplir 18 años se alistó en las Fuerzas Aéreas, dispuesto a ser piloto como su padre, pero su mala conducta acabó también con ese sueño.

Guerra de voluntades
El poder aparentemente infinito y la antipatía hacia la autoridad de Hal le hicieron imprudente y confiado. Cuando Apokolips invadió la Tierra, Hal pisoteó la jurisdicción de Batman, burlándose de sus capacidades meramente humanas. Esto le ganó la desconfianza y el desprecio del Caballero Oscuro.

Teme mi poder
El anillo de poder verde actúa por concentración intensa, permitiendo a su usuario convertir la luz verde en objetos sólidos. Puede realizar cualquier tarea imaginable, alimentado por la energía verde de la fuerza de voluntad generada por toda forma de vida.

El joven Hal perdió el sentido del miedo al ver cómo su padre, piloto, moría al estrellarse su avión. Años después, mientras seguía tercamente los pasos de su padre, fue abducido por el alienígena agonizante Abin Sur, que le pidió que lo reemplazara en el Green Lantern Corps, policía intergaláctica que había protegido el universo durante miles de millones de años.

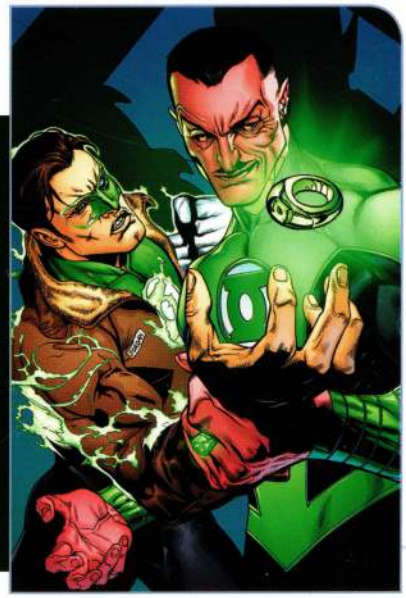
Hal aceptó y fue convocado para ser entrenado en los cuarteles del Cuerpo en el planeta Oa. Al acabar su entrenamiento, fue asignado a Thaal Sinestro de Korugar, considerado el más grande Green Lantern por su habilidad sin igual para mantener el orden en su sector espacial. Sinestro hizo amistad con el idealista e impulsivo terrestre, y tuteló su transición de recluta a oficial cualificado; sin embargo, su relación se agrió cuando Hal descubrió por qué el Sector 1417 era tan pacífico: Sinestro lo había conquistado y lo gobernaba como dictador absoluto.

NO TEMAS MAL ALGUNO
Expulsado de la Fuerza Aérea, rechazado por su familia y a punto de perder su trabajo como mecánico, Hal fue llamado al lado del agonizante Abin Sur y se le ofreció el universo en bandeja.

Tras una tremenda batalla, Hal liberó Korugar. Los Guardianes desterraron a Sinestro al universo de Antimateria, donde el renegado colaboró con los Armeros de Qward para desarrollar anillos de poder amarillo. Armado con ellos, Sinestro formó su propio Corps para aterrorizar al universo de materia positiva.

Jordan descolló durante años, venciendo numerosas amenazas, pero con un gran coste para su vida privada. Sus relaciones personales y románticas naufragaban, y él empezó a cuestionar los mandatos de sus maestros y a tomarse frecuentes permisos, durante los cuales vagaba por EE UU en busca de realización personal y nuevas perspectivas.

La llamada del deber y de las estrellas devolvieron a Hal al Corps; pero cuando Coast City fue destruida, estalló. La aflicción le llevó a ser poseído por el parásito amarillo del miedo Parallax, que lo indujo a eliminar el Cuerpo y recuperar Coast City reordenando el tiempo. Solo la tenaz resistencia de los héroes de la Tierra impidió un armagedón multiversal.



AMO Y SIRVIENTE
Inexplicablemente repuesto al estatus de Green Lantern pese a sus objeciones, el ex fugitivo Sinestro buscó reparar el daño causado eliminando los restos de su Sinestro Corps de Korugar. Para mantener el proyecto en secreto ante los Guardianes, forzó a Hal a ayudarlo, armado con un anillo de poder menor creado a partir de su propia energía verde. Cuando su mundo natal fue liberado, se regodeó devolviendo a Hal a la Tierra sin medio alguno para recargar su anillo ilegal.

APROBACIÓN DEL ANILLO
Sinestro, aunque nunca perdía oportunidad de menospreciar las capacidades de su antiguo aprendiz, sabía que ningún portador de anillo, de cualquier color de la Escala Emocional, podía igualarse con Hal Jordan.

HISTORIAS CLÁSICAS

***Green Lantern* Vol. 2 #40 (oct. 1965)** El origen de los Guardianes del Universo y la introducción del obsesionado investigador oano Krona sientan los cimientos de décadas de argumentos cósmicos.
***Green Lantern* Vol. 2 #76 (abr. 1970)** Green Lantern acepta deberes y poderes reducidos para investigar la naturaleza del bien y el mal, con el reformador social Green Arrow como guía.
***Green Lantern* Vol. 4 #25 (ene. 2008)** La Guerra de los Sinestro Corps llega a su clímax con la derrota total del Green Lantern renegado, anunciando una cataclísmica Guerra de la Luz y el alzamiento universal de los muertos.

El amor lo puede todo
Carol Ferris, la inalcanzable e intermitente novia de Hal, fue seducida para unirse a las rivales Zafiros Estelares, mujeres guerreras cuyos anillos son alimentados por la luz violeta del amor.

«... teman mi poder... La luz de Green Lantern.»

HAL JORDAN

Frustrados sus planes, Hal fue recuperando poco a poco la cordura, y sacrificó su vida para reactivar el sol terrestre, consumido por una fuerza cósmica. Siguió un tiempo de penitencia, con el alma de Hal convertida en la conciencia moderadora del Espectro, antes de ser redimido, purgado de Parallax y resucitado, permitiéndosele incorporarse a un Green Lantern Corps renovado.

La necesidad de sus habilidades y su liderazgo nunca había sido mayor. El universo era un caos, con los Guardianes embarcados en la Guerra de la Luz, una monumental pugna contra los muertos alzados del Black Lantern Corps de Nekrón y los ataques del villano oano Krona. Durante la batalla, Hal mató a Krona, y fue sumariamente expulsado y exiliado a la Tierra. Poco después, Sinestro –obligado contra su voluntad a reincorporarse a los Green Lanterns– ofreció a Hal un anillo de poder no aprobado a cambio de su apoyo en tareas secretas. Esta alianza aciaga vio a Hal trascender la vida misma, enfrentado a Nekrón como Black Lantern y combatiendo al apocalíptico Primer Linterna Volthoom y al propio Sinestro (que mostró sus auténticos colores al asesinar a los Guardianes). Al final, Hal Jordan reorganizó el Cuerpo y se convirtió en su primer comandante: el Más Grande entre Todos los Green Lanterns. **WW**

RENACIMIENTO

GREEN LANTERN CORPS

Con los Guardianes del Universo deshonrados y el Green Lantern Corps aparentemente desaparecido, el Gladiador Esmeralda Hal Jordan debe reclutar y dirigir un Corps de novatos: un equipo compuesto por frágiles y falibles mortales que se esfuerzan por mantener las líneas frente al nuevo orden universal impuesto por el Sinestro Corps.

Hal, armado con una inquebrantable determinación y un anillo de poder único construido por él, aborda la misión de hacer de su universo un lugar seguro. Pero Sinestro tiene otros planes, y se ha propuesto aniquilar a su eterna némesis.

VERDE DE LIBERTAD
Cuando los Guardianes pretendieron erradicar el libre albedrío y reemplazar a los Green Lanterns por el Tercer Ejército, Hal Jordan y el anillo de Sinestro buscaron al criminal Simon Baz. El anillo advirtió a Baz que se mantuviera lejos de Oa, pero el Tercer Ejército no tardó en perseguirle.

EN EL ARCHIVO

Cuando se unió al Green Lantern Corps, Hal cumplía los dictados de los Guardianes sin preguntas ni objeciones. Pero, a medida que pasaban los años, empezó a sentir de forma creciente que sus mandatos estaban lejos de ser omniscientes.

Mundo mosaico

Una de las primeras señales de la falibilidad de los Guardianes se dio cuando Appa Ali Apsa se volvió loco. «El Anciano» abducía comunidades de los mundos que visitaba, las trasladaba a un lejano planeta y las enfrentaba entre sí en grotescos experimentos sociales. Para detenerlo fue necesaria la fuerza unida de Hal y los Lanterns terrestres John Stewart y Guy Gardner. Luego, el esfuerzo del Green Lantern Corps y la Liga de la Justicia devolvió a las víctimas a sus respectivos lugares del universo.

REDENCIÓN
Después de eliminar al Green Lantern Corps, el enloquecido Hal Jordan poseído por Parallax se convirtió en un odiado paria. Fue necesaria la amenaza de la desaparición de la Tierra para devolverle el juicio.

Crepúsculo esmeralda

Tras años de servicio leal, Hal se rebeló contra los Guardianes cuando estos se negaron a permitirle cambiar la historia y restaurar Coast City, destruida por Mongul. Jordan fue infectado por el parásito del miedo Parallax, atrapado durante eones en la Batería Central de Poder de Oa. Este indujo a Hal a atacar a cientos de camaradas y robarles sus anillos de poder, provocando una titánica confrontación con la última esperanza de los Guardianes: un Sinestro liberado y recuperado. Ni siquiera el archirrenegado pudo impedir que Hal destruyera la Batería y acabase con miles de millones de años de paz y orden impuestos por los Green Lanterns. Con todo, cuando el sol de la Tierra fue destruido, Hal empleó toda su energía para revivir la estrella agonizante y salvar el planeta.

PARA SERVIR Y PROTEGER AL UNIVERSO
Tras años de lucha contra el mal y habiendo salvado miles de millones de vidas, Hal ha aprendido que Poder y Voluntad carecen de valor sin empatía y propósito.

GREEN LANTERN CORPS

DATOS

DEBUT *Green Lantern* (Vol. 2) #9 **(nov.-dic. 1961)**
VERSIÓN ACTUAL *Green Lantern Corps* (Vol. 3) #1 **(nov. 2011)**
BASE Oa, Mogo
MIEMBROS NOTABLES/PODERES 72 000 agentes activos más auxiliares, reclutados por todo el multiverso; usan la fuerza de voluntad para activar anillos de poder capaces de materializar constructos de luz sólida. **HAL JORDAN** (Líder del Cuerpo); **MOGO** (Planeta viviente y base); **GUY GARDNER** (Adscrito al Red y luego al Blue Lantern Corps); **KILOWOG** (Oficial de protocolo); **SORANIK NATU** (Oficial médico); **VOZ** (Guardián de las celdas científicas); **JOHN STEWART**; **KYLE RAYNER**; **ABIN SUR**; **SIMON BAZ**; **JESSICA CRUZ**; **DOS-SEIS**; **SALAAK**; **LOK NEBOORA**; **GORIN-SUNN**; **ARISIA RRAB**; **SODAM YAT**
ALIADOS Nuevos Dioses, Red Lantern Corps, Blue Lantern Corps
ENEMIGOS Manhunters, Nekrón, Sinestro Corps, qwardianos, Relic, Volthoom, Larfleeze, Mano Negra, Tercer Ejército, Superboy Prime
AFILIACIONES Darkstars, zamaronas, tribu índigo, Zafiro Estelar Corps, Liga de la Justicia

El Green Lantern Corps es una fuerza pacificadora creada hace tres mil millones de años por los autoproclamados Guardianes del Universo. Estos inmortales buscaban mantener el orden y fomentar la civilización entre los seres inferiores del cosmos. Metódicamente, dividieron el espacio en 3600 sectores, y seleccionaron personalmente a agentes pacificadores por todo el universo. Durante eones, los Guardianes desarrollaron sistemas automatizados, y hoy los anillos de poder de los Green Lanterns buscan automáticamente a seres honrados capaces de superar un gran miedo cada vez que un portador muere en cumplimiento del deber.

DE UN VISTAZO

Batería Central de Poder
El dispositivo de Oa, similar a una linterna, condensa la fuerza de voluntad de toda la vida sintiente del universo y la redistribuye como luz verde entre las baterías personales de poder de los Green Lanterns. La carga de energía del anillo de cada oficial se recarga al contacto con su batería personal al tiempo que pronuncia su juramento sagrado: «En el día más brillante, en la noche más oscura, / ningún mal podrá escapar de mi vigía. / Que aquellos que adoran el poder del mal / teman mi poder… ¡La luz de Green Lantern!».

Blindaje mental
El valor, las buenas intenciones y el arma personal más poderosa no son suficientes. El durísimo entrenamiento físico y mental del Cuerpo enseña a luchar bajo presión extrema contra múltiples enemigos, e inculca la consigna de que una mente lúcida siempre salva la situación.

Seguridad mejorada
Después de tres mil millones de años, los Guardianes alteraron bruscamente la forma de operar de sus Green Lanterns. Sin revelar que ahora los consideraban poco fiables, los oanos duplicaron sus filas, con oficiales nativos de cada sector patrullando en pareja. Esto provocó fricciones, pues los Lanterns no siempre lograban cooperar.

HISTORIAS CLÁSICAS

***Tales of the Green Lantern Corps* (Vol. 1) #1-3 (mayo-jul. 1981)** El Cuerpo se reúne al completo cuando Krona intenta devolver el universo a su estado primigenio, permitiendo que Nekrón, personificación de la muerte, acceda a la esfera de los vivos.

***Tales of the Green Lantern Corps Annual* (Vol. 1) #2 (1986)** La falibilidad de los Guardianes queda expuesta en «Tygers» cuando Abin Sur visita el planeta prisión Ysmault y es infectado por el miedo según la profecía de las Cinco Inversiones.

***Green Lantern Corps* (Vol. 2) #20-26 (mar.-sep. 2008)** Un contingente de Green Lanterns, enviado a una «búsqueda del anillo» para confiscar los letales anillos de poder amarillo, choca con el terrorista cósmico Mongul, que ha revivido el Sinestro Corps bajo su liderazgo.

Desde los primeros eones de la existencia, los inmortales de Oa quisieron imponer el orden sobre el caos universal que ellos consideraban manifestación de los actos malvados de seres anormales o antisociales.

Su primera solución fue formar un vasto ejército de Manhunters robóticos que patrullaban un cosmos escrupulosamente demarcado; reaccionaban a las crisis, sofocaban la violencia e impedían la expansión del desorden.

Cuando los Manhunters fallaron, exterminando toda la vida excepto cinco organismos del Sector 666, los horrorizados Guardianes sellaron la región entera, suprimieron todo recuerdo del suceso y desactivaron a sus agentes mecánicos. Pero algunos mecanoides se negaron a abortar su misión programada, y se esfumaron en los confines del universo para preparar su venganza.

Los Guardianes reemplazaron a sus intermediarios artificiales por seres vivos reclutados de los 3600 sectores en que habían dividido el universo: individuos dotados de rapidez mental y buen juicio, valientes y honrados, y capaces de consagrarse a conservar la vida, mantener el orden y fomentar el progreso.

Originalmente se destinaba a un Green Lantern a cada sector, con total autonomía dentro de su territorio. Sin embargo, tras una serie de cataclísmicos conflictos universales anticipados tiempo atrás por los Guardianes –profetizados como la Guerra de la Luz y «La Noche Más Oscura»–, los oanos reescribieron su código de conducta.

El cambio más relevante fue la eliminación de la prohibición de quitar vidas, pero también se duplicó el número de Lanterns, destinando a una pareja por sector que operaba desde una comisaría espacial. Obviamente perturbados por el desarrollo de los acontecimientos, los Guardianes crearon también a los ciborgs Alpha Lanterns con el fin de hacer cumplir sus edictos y controlar los actos de sus agentes.

ASUNTOS INFERNALES
Diseñados para asegurar que los individuos obstinados acataran la disciplina de los Guardianes, a los Alpha Lanterns les resultó difícil romper los lazos de camaradería cuando se les ordenó destruir el Green Lantern Corps.

FUERZA DE VOLUNTAD ANIQUILADA
Los Custodios buscaban recursos de otros mundos para reconstruir Urak, pero aprovecharon la oportunidad de masacrar a los Green Lanterns de los Guardianes.

JUSTA VENGANZA
Durante milenios, los Guardianes usaron Urak para almacenar sus baterías, y esa energía hizo próspero aquel mundo pobre en recursos. Cuando cambiaron de política y las retiraron, la ecología de Urak se colapsó. Entonces, con su capacidad para doblegar la fuerza de voluntad, los Custodios de Urak saltaron sobre el universo, matando a placer y con los Green Lanterns como objetivo particular. Cuando el pelotón de John Stewart fue derrotado, tuvo que matar a uno de los suyos para mantener la seguridad de Oa, y el único plan de rescate de Guy Gardner implicó resucitar a «Los Más Chungos»: los oficiales más ruines e irascibles del Cuerpo.

SANGRE NUEVA
Los nuevos reclutas aseguran la continuidad del servicio. Entre los mejores están:
1 Kilowog
2 Simon Baz
3 Arisia Rrab
4 Gorin-Sunn
5 John Stewart
6 Guy Gardner
7 2-6-8-1-7-9-5 de Numericon, conocida como «Dos-Seis»
8 Salaak
9 Lok Neboora

«Somos Lanterns... Siempre estamos de servicio.»

GUY GARDNER

RENACIMIENTO

LUZ VERDE

Simon Baz y Jessica Cruz son los últimos reclutas del Cuerpo y, pese a no gustarse, su jefe Hal Jordan les ha ordenado trabajar juntos como Green Lanterns de la Tierra.

El mundo no los quiere, y ellos desconfían el uno del otro, pero tendrán que amoldarse pronto mientras investigan a un asesino alienígena que anda suelto en la Tierra. Y en la sombra aguardan los Red Lanterns Atrocitus, Dex-Starr y Bleez, que se han propuesto eliminar a Baz y Cruz como primer paso para desatar un Amanecer Rojo de Rabia entre los humanos.

Las oficinas administrativas del Cuerpo, organizado ahora en áreas más militarizadas, estaban en Oa, que albergaba la inmensa Batería Central de Poder, las celdas científicas que acogían a los reos más peligrosos del universo, la Cripta de los Lanterns Caídos, y un bar-hospedaje para los agentes fuera de servicio. Los oanos acabarían traicionando a sus fieles servidores, que fueron destruidos por Sinestro y Relic. Los Green Lanterns supervivientes se reubicaron en Mogo, dispuestos a reconstruir sus filas y su reputación bajo el mando del letal Hal Jordan y los recién regresados Guardianes Templarios. **WW**

EN EL ARCHIVO

Originalmente, los Green Lanterns aparecían ocupados en sus propios asuntos, a su propio ritmo interestelar, al margen de los Guardianes y pisando rara vez la jurisdicción de otros.

Ejército esmeralda

En la década de 1960, las filas del Cuerpo se expandieron. Se introdujo una gran variedad de Green Lanterns alienígenas; pero, aunque muchos se convirtieron en grandes estrellas, ninguno era tan eficaz como el terrestre Hal Jordan, que solía salvar la situación con soluciones más allá de la comprensión de sus colegas, e incluso consiguió regresar de la muerte.

La ciudadela Green Lantern

Tras la alteración multiversal de Crisis en Tierras Infinitas, el Cuerpo quedó liberado de la asignación estricta a sectores específicos y, tanto los Guardianes como las hembras oanas que evolucionaron como zamaronas, se retiraron del universo para tomarse un periodo de reflexión. Avisados de que la Tierra tendría un papel clave en el próximo milenio, los Green Lanterns Katma Tui, Salakk, Ch'p, Kilowog y Arisia se reubicaron aquí junto a Hal Jordan, John Stewart y el inconformista Guy Gardner, y pudieron presenciar la transformación de los llamados «Nuevos Guardianes».

La Guerra de los Sinestro Corps

El Cuerpo enfrentó su mayor reto cuando el renegado Sinestro lanzó un ataque total sobre el cosmos. Aunque fue derrotado, la torpe respuesta de los Guardianes al ataque conduciría a su desaparición, y a la total independencia del Green Lantern Corps.

EQUIVOCACIÓN FATAL
Los Yellow Lanterns no fueron los primeros en confundir el respeto a las reglas y a la vida de sus enemigos Verdes con la falta de coraje o la debilidad.

APAGÓN

Relic, un superviviente del universo anterior al Big Bang, afirmaba que los Green Lanterns de este –los «Forjaluces»– fueron los responsables de su destrucción. Creyendo que el Green Lantern Corps planteaba una amenaza similar para este universo, decidió actuar. Al destruir Oa y el planeta de los Blue Lanterns, Odym, embarcó al Cuerpo en una guerra contra los Nuevos Dioses e intentó hacerse con el control de las vastas reservas del poder del Espectro, obligando a los Lanterns a aliarse con su archienemigo Mano Negra.

EL PODER DE RELIC
Rechazados por el campo de fuerza de Relic, el Cuerpo no pudo impedir que aquel ser masivo e implacable drenara la Batería Central de Poder y destruyera Oa.

GUARDIANS OF THE UNIVERSE [GUARDIANES DEL UNIVERSO]

DEBUT *Green Lantern* (Vol. 2) #1 **(jul.-ago. 1960)**
VERSIÓN ACTUAL *Green Lantern* (Vol. 5) #1 **(nov. 2011)**
BASE Oa
PODERES/HABILIDADES Inmortalidad; intelecto supremo; poderes psiónicos que incluyen telepatía y telequinesis
ALIADOS Guardianes Templarios, Manhunters (en el pasado), Green Lantern Corps (en el pasado), Tercer Ejército
ENEMIGOS Sinestro, Atrocitus, Armeros de Qward, Manhunters, Imperio de Lágrimas, Parallax, Volthoom, Larfleeze, Gremio Araña, Alcance, Dios Loco del Sector 3600, Red, Blue y Green Lantern Corps
AFILIACIONES Zamaronas, Psiones, Controladores, Darkstars

La civilización más antigua de la creación se desarrolló en el planeta Maltus, algunos de cuyos habitantes evolucionaron en superseres intelectuales: científicos-filósofos con una insaciable sed de conocimiento. Uno de ellos, Krona, buscaba descubrir el auténtico origen de la creación; sus experimentos dañaron críticamente el cosmos, y sus camaradas decidieron convertirse en Guardianes del Universo. Reubicados en el planeta Oa, dedicaron sus poderosas mentes a erradicar el caos. Pasaron eones, y sus cuerpos se atrofiaron, disminuyendo su tamaño a medida que crecían sus poderes mentales. Surgieron cismas ideológicos y se formaron facciones, como los Controladores y las zamaronas.

Los oanos explotaron el Espectro Emocional, concentrando la reserva universal de fuerza de voluntad en una Batería Central mientras suprimían otros colores. Utilizaron el Verde para alimentar una sucesión de milicias pacificadoras; los primeros, los Manhunters robóticos, masacraron todo un sector del espacio en un fallo de funcionamiento y fueron sustituidos por reclutas vivos –Hallas– que, a su vez, fueron reemplazados por el Green Lantern Corps.

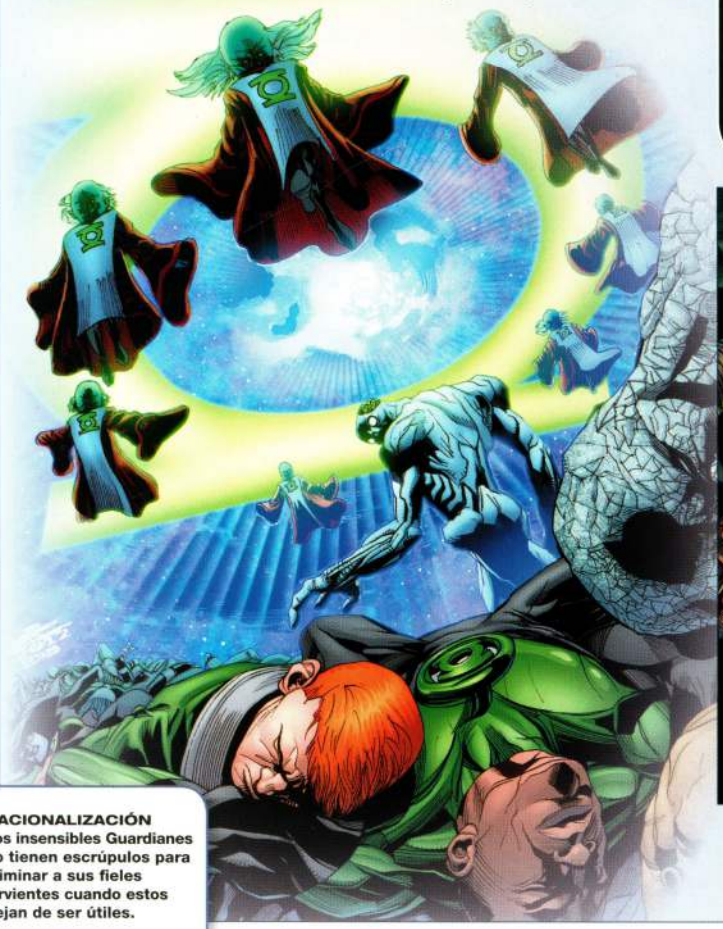
Tras miles de millones de años de lucha contra el mal, la benévola intención de los Guardianes se agrió. Empezaron a imponer sus propios procesos mentales lógicos intentando anular el libre albedrío mediante su Tercer Ejército biosintético. Al final, la mayoría de los Guardianes murieron a manos de su agente renegado, Sinestro. **WW**

EN EL ARCHIVO

Los Guardianes empezaron siendo consejeros pero, con el paso del tiempo, su benevolencia omnisciente fue vista como manipulación dictatorial, y su aparente solidaridad fue cuestionada por muchos... incluido uno de ellos.

Durante la década de 1970, Appa Ali Apsa, también llamado el «Anciano», abandonó la inmortalidad, carente de emociones, para viajar con Hal Jordan y Oliver Queen. Se esforzó por comprender a los seres inferiores a su cuidado, pero acabó hundiéndose en una locura letal.

INCIDENTE AISLADO
La separación de sus hermanos inmortales enseñó a Appa Ali Apsa el valor de las emociones, pero al final lo condujo a la locura y el asesinato.



RACIONALIZACIÓN
Los insensibles Guardianes no tienen escrúpulos para eliminar a sus fieles sirvientes cuando estos dejan de ser útiles.

RESTOS DEL PASADO
Los planes oanos para erradicar el libre albedrío serían combatidos por sus lejanos y aún compasivos primos de la Secta de Guardianes Templarios.

GUNNER Y CLAY

DEBUT *All-American Men of War* **#67 (mar. 1959)**
NOMBRE REAL «Gunner» MacKay, sargento Clay
PODERES/HABILIDADES Marines de EE UU en plena forma física; capacidad de reacción y puntería excepcionales
ALIADOS Chucho, capitán Storm, Johnny Cloud, Mlle. Marie, tripulación del Tanque Embrujado
ENEMIGOS Alemania nazi, Imperio japonés
AFILIACIONES Marines de EE UU, Perdedores

«Gunner» MacKay y su mentor, el sargento Clay, tenían un método único para combatir a los japoneses en las islas del Pacífico durante la II Guerra Mundial. El joven soldado era un tirador asombrosamente rápido y certero con cualquier arma, y se quedaba atrás o se ocultaba mientras el sargento se exponía deliberadamente al fuego enemigo. El veterano confiaba en que sus años de experiencia le permitirían anticiparse o evitar el inevitable ataque el tiempo suficiente para que su infalible camarada acabase con los tiradores.

Los ayudaba un perro muy inteligente llamado Chucho, que los acompañó cuando, con el capitán de la marina Storm y el piloto Johnny Cloud, integraron el escuadrón de operaciones especiales apodado «los Perdedores» debido a su mala suerte.

Los Perdedores acabaron cayendo en combate, pero al poco Gunner fue recuperado y resucitado como un ciborg-zombi, y se incorporó a la unidad militar encubierta llamada Comando de Monstruos. **WW**

HERMANOS DE ARMAS
Antes de unirse a los Perdedores, Gunner y el sargento Clay formaron un eficaz equipo en muchos combates contra el Ejército Imperial japonés.

GUNFIRE

DEBUT *Deathstroke the Terminator Annual* (Vol. 1) #2 (oct. 1993)
NOMBRE REAL Andrew Van Horn
BASE Nueva York
ESTATURA 1,85 m **PESO** 86 kg
OJOS Verdes **CABELLO** Pelirrojo
PODERES/HABILIDADES Puede agitar las moléculas de la materia, provocando la creación de rayos; viste una armadura de alta tecnología
ALIADOS Argus, Anima, Ballistic, Geist, Garfio
ENEMIGOS Venev, Ragnarok, Amo de los Espejos

El metagén del joven empresario Andrew Van Horn se activó cuando, durante una invasión coordinada de la Tierra, fue atacado por un alien consumidor del líquido espinal y dado por muerto. Como resultado, el superviviente desarrolló el poder de agitar violentamente las moléculas y redirigirlas como descargas de fuerza conmocionadora, usando cualquier objeto que pudiera sujetar con sus manos.

Equipado con un prototipo de traje blindado de polímero creado por su empresa de armamento, Andrew dio caza a la criatura que le había «matado» y luego se convirtió en el superhéroe trotamundos Gunfire. El mismo ataque que transformó a Andrew mató y mutó a su padre, Gunther, que se convirtió en su trastornado archienemigo, Ragnarok.

Tras vencer a su padre, Gunfire intentó sacar beneficio de sus dones uniéndose a otros supervivientes metahumanos del ataque alienígena en un equipo de financiación empresarial llamado Blood Pack. Se retiró cuando Prometheus le cortó las manos. **WW**

ARMA DE MANO
La capacidad de Gunfire de transformar la masa de cualquier objeto en rayos de energía convertía cualquiera cosa que sujetara en un arma de fuego.

GYPSY [GITANA]

DEBUT *Justice League of America Annual* (Vol. 1) #2 (oct. 1984)
VERSIÓN ACTUAL *Justice League of America's Vibe* (Vol. 1) #1 (abr. 2013)
NOMBRE REAL Cynnthia Mordeth
ESTATURA 1,67 m **PESO** 50 kg **OJOS** Marrones **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Ilusiones de luz generadas místicamente; control de la luz; proyección y distorsión del sonido; técnica avanzada de combate sin armas
ALIADOS Vibe, Breacher
ENEMIGOS Emperatriz Mordeth, Amanda Waller, Ruptura
AFILIACIONES Comerciantes de Piradell

HECHIZO GITANO
El instinto de Vibe le grita que confíe en la cautivadora presa del Circo, aun cuando sus jefes en ARGUS creen que Gitana es una amenaza para el planeta.

La refugiada sobrenatural Cynnthia Mordeth había llevado una vida de cuento de hadas. Su padre, mercader interdimensional, se casó con la reina de una tribu rival y fue reducido a un monstruoso paquete de energía sintiente con forma humana. Su madre también se transformó, convirtiéndose en un depredador asolador de planetas. Gitana huyó a través de incontables dimensiones, ignorante de que ella era la clave del plan de su madre para invadir otras esferas.

En la Tierra, Cynnthia fue apresada por la agencia ARGUS, sin saber que ello era parte de un acuerdo entre su padre y la agente Amanda Waller. Cynnthia fue encerrada en el Circo –una instalación de confinamiento clandestina construida para alojar a metahumanos de otros universos– y utilizada como señuelo para que Cisco «Vibe» Ramón se convirtiera en el sistema de alarma interdimensional y el perro guardián de Waller.

Cuando Gitana escapó del Circo, hizo amistad con Cisco y poco a poco lo ganó para su causa. Juntos atravesaron varias brechas multiversales y llegaron a Piradell, mundo natal de Cynnthia. Allí destruyeron a la maligna Emperatriz Mordeth, tras liberar de su servidumbre asesina a Armando, hermano mayor de Cisco.

De regreso a la Tierra, Gitana ayudó a Vibe a renegociar su contrato con Waller y ARGUS, y desapareció del mapa. **WW**

EN EL ARCHIVO

La Gitana original era la adolescente Cindy Reynolds, que huyó de los suburbios cuando sus capacidades metahumanas se manifestaron bruscamente. Sobrevivió en las calles de Detroit usando su camuflaje camaleónico y sus poderes de creación de ilusiones.

Gitana se unió a la reconfigurada Liga de la Justicia que incluyó a Vibe, Dale Gunn y Detective Marciano. Más tarde se convirtió en una valiosa agente encubierta de la Fuerza de Choque de la Liga de la Justicia, y después se unió a las Aves de Presa de Barbara Gordon.

TRABAJO DE INTELIGENCIA
La sigilosa recopilación de información y el indetectable trabajo de apoyo de Gitana suelen culminar con la intervención de sus poderosos –pero no tan sutiles– asociados.

VIAJERA INTERDIMENSIONAL
Tras años de vagar por dimensiones y huir del peligro, Gitana entendió al fin que su seguridad pasaba por enfrentarse a sus perseguidores.

HARLEY QUINN

DATOS

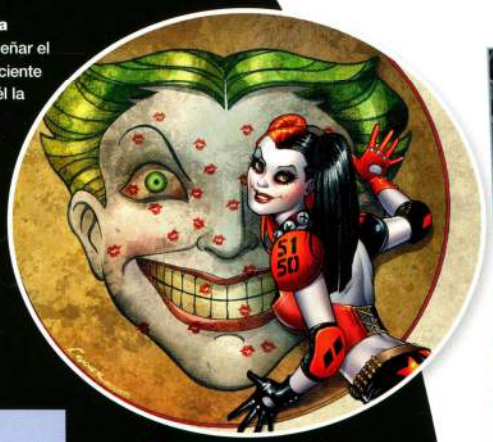
DEBUT *The Batman Adventures* (Vol. 1) #12 **(sep. 1993)**
VERSIÓN ACTUAL *Suicide Squad* (Vol. 4) #1 **(nov. 2011)**
NOMBRE REAL Harleen Frances Quinzel
BASE Coney Island (Brooklyn, Nueva York)
ESTATURA 1,70 m **PESO** 52 kg
OJOS Azules **CABELLO** Rojo/negro
PODERES/HABILIDADES Impredecible debido a su locura; luchadora extraordinariamente ágil y eficaz; muy inteligente, con conocimientos de psiquiatría; experta en manipular a los demás; entre sus armas se cuentan un mazo gigante y elementos relacionados con los payasos
ALIADOS Hiedra Venenosa, Joker, Espantapájaros, Power Girl
ENEMIGOS Batman, familia Batman
AFILIACIONES Escuadrón Suicida

Decir que Harley Quinn está algo perturbada sería un eufemismo. Peligrosamente psicótica, con una dirección vital siempre cambiante, Harley ha sido psiquiatra, compañera del Joker, miembro clave de una fuerza de choque secreta del gobierno, casera en Brooklyn, campeona de roller derby, bailarina de vodevil, enfermera, e incluso aspirante a heroína durante un breve tiempo. Con poco aprecio por la vida humana, pero un estricto código moral que le ha llevado a menudo a luchar por el desvalido, Harley Quinn ha dejado un sangriento rastro de caos y violencia en su camino desde Gotham City hasta la Gran Manzana.

DE UN VISTAZO

¿Quién es esa chica?
La inestabilidad mental de Harley ha conllevado una conflictiva historia de su origen. Muchas versiones concuerdan en que era una psiquiatra del Asilo Arkham que se enamoró de su principal paciente, el Joker, y que lo dejó todo para impresionarle como la villana Harley Quinn.

Problemas de pareja
Harley intentó desempeñar el papel de novia complaciente del Joker, pese a que él la arrojó a un tanque de sustancias químicas. Para atraerlo, actuaba de manera más atolondrada de lo normal, pero pronto comprendió que el Príncipe Payaso del Crimen se había cansado de ella, y la desechaba como a un juguete usado.



Cambios de vestuario
Harley ha adoptado distintos aspectos a lo largo de los años, desde el traje con capa que utilizó como miembro del Escuadrón Suicida hasta el uniforme de patinadora que vestiría para participar en el a veces sangriento roller derby.

HISTORIAS CLÁSICAS

***The Batman Adventures: Mad Love* #1 (feb. 1994)** Este cómic pasa examen a la obsesión de Harley Quinn con el Príncipe Payaso del Crimen, arrojando luz sobre el pasado de Harley y la violenta relación de la pareja.

***Batman: Harley Quinn* #1 (oct. 1999)** En este cómic en formato prestigio vinculado con el épico *crossover* «Batman: Tierra de Nadie», Harley se abre paso en el Universo DC.

***Gotham City Sirens* #1 (ago. 2009)** Catwoman, Hiedra Venenosa y Harley comparten foco en esta serie que presenta a las *femmes fatales* más infames de Gotham.

***Harley Quinn* (Vol. 2) Annual #1 (dic. 2014)** Una historia tan alocada como la propia Harley en una entrega especial rasca-y-huele que incluyó un descargo de responsabilidad de DC por lo polémico de uno de sus olores.

La dramática transformación

de la Dra. Harleen Quinzel en la supervillana Harley Quinn es un relato que ha cambiado con los años debido a las revisiones de la propia Harley y a su gusto por la exageración. Según su última versión, Harleen creció en un vecindario bastante tranquilo de Brooklyn (Nueva York), tuvo varios hermanos y cierta vena delictiva. Pronto conoció a un chico de parecida condición, Bernie Bash, que demostró ser aún más inestable que ella. Para ganarse su afecto, Bernie arrojó de su coche a su compañera de clase Bonnie Harper al paso de un camión. Bonnie se había metido con Harleen en el instituto, y esta quedó conmovida por el «romántico» gesto de Bernie. Cuando él fue arrestado, Harleen entró en casa de sus padres y robó un castor disecado para recordarle, castor con el que hablaba como si de una persona se tratase. El corazón de Harleen acabó de romperse cuando Bernie fue asesinado en el centro de detención juvenil.

JOVEN ESTUDIOSA
Harleen se interesó por la psiquiatría desde joven. *El estudio de la mente criminal*, de Amadeus Arkham, le dio una idea sobre cómo manipular a la gente.

AMOR TRAICIONADO
Harleen fue traicionada por el Joker, que la arrojó a una cuba de sustancias tóxicas.

Concentrada en sus estudios, Harleen obtuvo varias becas para la Universidad de Gotham. Se graduó la primera de su clase y encontró trabajo como psiquiatra en un importante hospital de Gotham. Fascinada por la mente criminal, se trasladó luego al Asilo Arkham, y es ahí donde los distintos relatos empiezan a divergir.

Originalmente, Harleen afirmaba que se enamoró de uno de los internos más peligrosos de Arkham, el Joker; y que, después de ser censurada por su superior, la apuñaló y huyó con él, quien la llevó a la planta química ACE y la arrojó en una cuba de productos tóxicos que le blanqueó la piel y le dejó el pelo rojo y negro. Enloqueció, se rebautizó como Harley Quinn y se embarcó en un romance con el Joker.

VIDA CUARTELARIA

Cuando la agente del gobierno Amanda Waller decidió crear la Fuerza Especial X, una fuerza de choque encubierta compuesta por supervillanos, Harley Quinn fue uno de sus primeros reclutas. Sabiendo que era más astuta de lo que normalmente hacía ver, y totalmente capaz de defenderse en combate, Waller secuestró y torturó a Harley junto a otros villanos, incluidos Araña Negra, el enemigo de Batman, y Deadshot. Sin ceder a la presión, Harley pasó la cruel prueba, y fue reclutada oficialmente para el llamado Escuadrón Suicida, en el que permanecería un tiempo. Incluso tuvo un breve asunto amoroso con su compañero Deadshot.

LAS CHICAS DEL JOKER
Cuando Harley se incorporó a la misma formación del Escuadrón Suicida que su rival, la Hija del Joker, saltaron chispas, y Harley estuvo a punto de matarla.

Más recientemente, Harley ha alterado un poco esos detalles. Ahora dice que, cuando trabajaba en el Asilo Arkham, le molestaba que los internos no se abrieran a ella; así que convenció al guardia para que le permitiera unirse a la población interna del asilo en un intento de acercarse a los internos como una igual. Para ello, se tiñó el pelo de rojo y negro y fingió estar loca, ganándose así la atención del Joker. Se enamoró del supervillano y luego se escapó con él de Arkham. Como en la versión previa de la historia, el Príncipe Payaso del Crimen la arrojó en un tanque de sustancias químicas que tiñeron su piel de un blanco brillante y le hicieron enloquecer. Sea cual sea la verdad, Harley se convirtió en la cómplice número uno del Joker por un tiempo, actuando de forma más perturbada de lo normal para conservar su atención; pero él no tardó en romper su relación. Desde entonces Harley ha ido cambiando de ocupación: trabajó para el gobierno de EE UU como parte del Escuadrón Suicida y luego se convirtió en propietaria de un bloque de pisos en Coney Island, en Brooklyn. Pero cuidado porque, de vez en cuando, Harley sigue estando más que dispuesta a provocar el caos. **MM**

RENACIMIENTO

LOCOS TALENTOS

La personalidad de Harley Quinn tiene tantos aspectos conflictivos que uno nunca sabe qué esperar de ella. Pero ahora, tras asumir el papel más inesperado y extraño, está sorprendentemente centrada. Como recién instaurada protectora y campeona de los desamparados de su vecindario, Harley está decidida a salvar a las pobres sabandijas de Coney Island de un apocalipsis zombi.

«¿Verdad que molaría tener mi propio cómic?»

HARLEY QUINN

PERSONALIDAD EXPLOSIVA
Harley es una bomba de relojería, y sus travesuras nunca son muy sutiles. Monta un espectáculo para su «audiencia», y le gusta acabar las cosas de forma explosiva.

JUGANDO CON EL PODER

La heroína de Tierra-2 Power Girl se vio en una posición comprometida cuando Harley se la encontró estrellada cerca de su casa en Brooklyn. Harley decidió convencer a la amnésica Power Girl de que ambas eran socias superheroicas, y hasta empezó a combatir el crimen como su compañera, únicamente por la diversión de hacerlo. Sin embargo, cuando este disfuncional dúo se cruzó con los supervillanos Rey Reloj y Sportsmaster, se encontraron metidas en una serie de aventuras en lo más profundo del espacio. Al final se abrieron paso de vuelta a casa, y entonces Power Girl recuperó la memoria y rompió rápidamente su sociedad con Harley.

LÍOS DE CHICAS
Cuando Power Girl supo por fin la verdad sobre su socia «superheroica», le costó todo su heroico autocontrol no pegarle una paliza a Harley.

EN EL ARCHIVO

Harley Quinn protagoniza ahora dos cabeceras mensuales. Pero la fama de este personaje de *Batman* no procedía inicialmente de los propios cómics, sino de sus apariciones originales en la premiada serie de dibujos animados *Batman: The Animated Series*.

Súper Harley

Harley Quinn apareció en *Batman: The Animated Series* como la novia del Joker, y pronto encontró su sitio en la serie de cómic *The Batman Adventures*, en 1993. Debieron pasar seis años para que entrara de lleno en el Universo DC, presentada en su propio especial de capítulo único durante el épico *crossover* «Batman: Tierra de Nadie» entre todas las cabeceras de *Batman*. En esta versión de su origen, Harley no era psiquiatra, sino una simple interna de Arkham. Se enamoraba del Joker, lo sacaba de prisión y adoptaba el aspecto de payaso, con una capucha roja y negra de bufón, para ganarse su atención.

Amistad tóxica

Tras el primer intento del Joker de matar a Harley, esta hizo amistad con Hiedra Venenosa. La ecoterrorista tomó cariño a las payasadas de Harley y le obsequiaba con un suero que le hacía inmune a la mayor parte de las toxinas y los venenos, y que daba a la chiflada payasa agilidad y fuerza aumentadas. Lista ahora para un mano a mano con el mismísimo Batman, Harley empezó entonces su auténtica carrera criminal.

TRÍO ESPINOSO
Harley no solo hizo amistad con Hiedra Venenosa, sino también con Catwoman, que luego se iría a vivir con ellas pese a sus muchas y obvias diferencias y enfoques sobre el crimen.

H'EL

DEBUT *Supergirl* (Vol. 6) #13 (dic. 2012)
OJOS Blancos **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Todas las mejoras físicas de un kryptoniano bajo un sol amarillo, más telepatía, telequinesis, teleportación, proyección de campos de fuerza, control mental limitado, alteración de tamaño, proyección astral y manipulación del tiempo **ALIADOS** Supergirl
ENEMIGOS Superman, Superboy, Supergirl, Liga de la Justicia, Jóvenes Titanes

H'El atacó la Tierra creyendo que actuaba para la Casa de El. Tras décadas explorando el universo y conservando la historia de Krypton, al encontrar parientes en la Tierra, decidió retroceder en el tiempo. Cuando intentó evitar la destrucción de Krypton usando la energía del sol terrestre, fue derrotado por los defensores de la Tierra y cayó por una falla temporal.

Llegado a Krypton cuando Jor-El era un estudiante, supo que era un híbrido clonado a partir de millones de muestras celulares kryptonianas. Un anormal accidente le había creado en el interior de una cápsula temporal que cruzaba las estrellas; su mente aberrante surgió de los registros históricos de la nave.

Enfurecido, H'El lanzó un asalto multicronal que asedió Krypton simultáneamente en tres eras distintas. Pero fue derrotado de nuevo por Superman, Superboy y Supergirl, y quedó atrapado en un bucle temporal. **WW**

H.I.V.E. [COLMENA]

DEBUT *New Teen Titans* (Vol. 1) #1 (nov. 1980)
VERSIÓN ACTUAL *Superboy* (Vol. 6) #20 (jul. 2013)
NOMBRE REAL Colectivo de Macrointegración por la Equidad Nanoviral
BASE Metrópolis
ENEMIGOS Superman, Hector Hammond, Superboy, Psicopirata, Killer Frost
AFILIACIONES NOWHERE, Psi-fon, Dr. Psico

La organización clandestina conocida como COLMENA fue creada por personas desconocidas por razones en apariencia altruistas. Su objetivo oculto –según admitió la Reina regente– es liberar el mundo del yugo de la libertad individual y lograr la igualdad global para todos los seres vivos de la Tierra. Con tal fin, han secuestrado a niños, han asesinado a miles de inocentes y se han asociado con criminales, y han obtenido con ello pingües beneficios. Entre sus víctimas se incluye la Dra. Caitlin Snow, transformada en Killer Frost cuando COLMENA saboteó su invento para proteger sus propios intereses económicos en la industria energética.

Pero el ámbito de trabajo principal de COLMENA es la psiónica. Durante años han secuestrado a humanos con potencial telepático para convertirlos en guerreros, sujetos de investigación o drones. **WW**

HADES

DEBUT *Wonder Woman* (Vol. 1) #329 (feb. 1986)
VERSIÓN ACTUAL *Wonder Woman* (Vol. 4) #5 (mar. 2012)
BASE Infierno (Esfera de los Dioses)
PODERES/HABILIDADES Inmortalidad, telepatía, metamorfosis, creación de ilusiones, control de los muertos
ALIADOS Perséfone, Poseidón
ENEMIGOS Primogénito, Hefesto
AFILIACIONES Dioses del Olimpo

Hades es uno de los dioses olímpicos más poderosos. Cuando él y sus hermanos, Zeus y Poseidón, mataron a su padre Cronos, sus hermanos reclamaron el dominio sobre cielos y mares, y a Hades le dejaron el inframundo, la esfera de los espíritus. Su reino lo constituyen las almas que entran en su ámbito, que Hades remodela en escenarios acordes con su ánimo.

Cuando Zeus murió, su reina Hera ocupó su lugar, y se desató así una guerra civil que enredó a los olímpicos y sus descendientes en un terrible conflicto. Taimado, aburrido e incapaz de amar, Hades aceptó el plan de paz de Wonder Woman de casarse con Hera. Cuando esto falló, intentó obligar a Diana a casarse en su lugar, pero su propósito se vio frustrado por Hefesto. En el fragor de la guerra, Hades fue aparentemente muerto a manos del Primogénito. **WW**

HAMMER AND SICKLE [MARTILLO Y HOZ]

DEBUT *Outsiders* (Vol. 1) #10 (ago. 1986)
NOMBRES REALES Boris y Natasha Ulyanov
BASE Rusia **OJOS** Azules **CABELLO** Rubio
PODERES/HABILIDADES
Martillo: fuerza y resistencia mejoradas; porta un gran martillo de guerra; **Hoz:** velocidad y agilidad mejoradas; porta una hoz muy afilada
ENEMIGOS Outsiders, Escuadrón Suicida, Catwoman, Jóvenes Titanes, Estrella Roja
AFILIACIONES Héroes del Pueblo, Sombras Rojas, Sociedad

Boris Ulyanov y su esposa Natasha se consagraron a la URSS en sus últimos años, cuando fueron mejorados por científicos del Estado para contrarrestar a grupos patrióticos de EE UU como Fuerza de Julio.

Boris, con su martillo triturador y dotado de superfuerza, se convirtió en líder sobre el terreno de los Héroes del Pueblo, que enfrentaban amenazas internas y misiones secretas en el extranjero. Con su fuerza y agilidad mejoradas, Natasha usaba una hoz y sirvió junto a Boris en el equipo (y en su sucesor, Sombras Rojas) durante sus choques con Outsiders y Escuadrón Suicida. Al final, los Ulyanov empezaron a operar como dúo, combatiendo a los Jóvenes Titanes por el fugitivo Estrella Roja. Al caer el Muro de Berlín, Martillo y Hoz perdieron el favor de la nueva Rusia. Huyeron y se convirtieron en asesinos y mercenarios superpoderosos en Occidente; se unieron a la coalición de supervillanos de la Sociedad y chocaron con Catwoman. **WW**

HALO

DEBUT *The Brave and the Bold* (Vol. 1) #200 (jul. 1983)
NOMBRES REALES Gabrielle Doe, Violet Harper, Marissa Barron
BASE Gotham City
ESTATURA 1,70 m **PESO** 54 kg **OJOS** Azules **CABELLO** Rubio
PODERES/HABILIDADES Resurrección; efectos basados en el espectro luminoso, generados como auras o halos corpóreos (Rojo: calor; Naranja: fuerza conmocionadora; Amarillo: luz cegadora; Verde: efecto de estasis; Azul: distorsión holográfica; Índigo: rayo tractor); usados en combinación, los efectos de luz aportan protección física y vuelo; el uso del poder Violeta suprime la personalidad de Halo, permitiendo que la fallecida Violet Harper tome el control de su cuerpo
ALIADOS Batman, Katana, Sebastian Faust, Alfred Pennyworth
ENEMIGOS Violet Harper, Marissa Barron, Maestros del Desastre

Halo nació cuando la sociópata adolescente Violet Harper murió a manos de la asesina Syonide. El crimen fue presenciado en secreto por una antigua entidad de luz –uno de los Aurakles–, que quedó accidentalmente atrapada en el cadáver, lo reanimó y le dio una serie de habilidades. La personalidad de Violet fue suprimida, y la «nueva» joven, inocente y amnésica, tomó el nombre de Gabrielle Doe. Sus superpoderes basados en la luz atrajeron la atención de Batman, que la reclutó y la entrenó como parte de su grupo secreto Outsiders.

Tras muchas aventuras, la todavía ingenua Gaby fue asesinada por orden de la genio criminal Marissa Barron, que también murió en el ataque. Entonces el Aurakle se transfirió al cuerpo de Barron, que resucitó con los poderes y recuerdos de Gabrielle. Retomando su carrera al margen de la comunidad superheroica, Halo se retiró más aún del primer plano. Durante una misión para Red Robin y Batman Inc., se perdió y fue dada por muerta. Ahora actúa totalmente fuera del sistema como parte del Club de los Héroes Muertos, realizando misiones encubiertas para Batman. **WW**

RAYO DE ESPERANZA
Los inmensos poderes de Halo se veían compensados por su naturaleza infantil y el deseo de complacer. Pero la joven maduró y se endureció durante la Noche Más Oscura, cuando fue especialmente eficaz contra los Black Lanterns: eliminó sin piedad a los hijos resucitados de Katana y a Terra, hermana de Geofuerza.

DESDE RUSIA CON ODIO
Boris y Natasha adaptaron pronto sus letales habilidades a las exigencias y recompensas propias de la economía capitalista del hampa estadounidense.

VILLANO PENSADOR
Quien confunda la parálisis de Hector Hammond con indefensión aprenderá a un alto precio que la venganza y el sufrimiento están en la mente.

HAMMOND, HECTOR

DEBUT *Green Lantern* (Vol. 2) #5 **(abr. 1961)**
VERSIÓN ACTUAL *Superman* (Vol. 3) #18 **(mayo 2013)**
BASE Metrópolis; Coast City (California)
ESTATURA 1,54 m **PESO** 70 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Inteligencia hiperavanzada y numerosas capacidades psiónicas que incluyen telepatía, telequinesis, control mental, rayos mentales y creación de ilusiones
ENEMIGOS Green Lantern, Superman, Orión, Sinestro
AFILIACIONES COLMENA, Sociedad Secreta de Supervillanos

El arrogante astrofísico y consultor aeronáutico Hector Hammond recuperó un xenomineral de una nave espacial estrellada. La nave perteneció al extraterrestre Abin Sur, que murió tras pasar su anillo de Green Lantern y su misión a Hal Jordan. Expuesta a la roca alienígena, la mente de Hammond empezó a expandirse exponencialmente, y él se convirtió pronto en una amenaza para quienes le rodeaban. Sus poderes psiónicos emergentes demostraron ser excesivos para el novato portador del anillo Jordan, pero el experimentado Green Lantern Sinestro, mentor de Hal, pudo con ellos. Hammond fue aislado y estudiado por una sucesión de médicos y científicos, y sus poderes continuaban expandiéndose… así como su cráneo.

Cuando logró sobreponerse a las drogas que lo sedaban, Hammond era incapaz de moverse, pero poseía un puñado de armas psiónicas mortales. Podía alimentarse como un parásito de las mentes de otros, y tenía hambre de poder. Su alcance psíquico abarcaba galaxias, y sus depredaciones, cruelmente lúdicas, causaron el caos entre los Guardianes en Oa y en el mundo natal de los Nuevos Dioses. **WW**

REINA POR UN DÍA
La Reina psiónica de COLMENA no fue rival para el aparentemente decrépito Hammond.

EN EL ARCHIVO

El Hector Hammond original era un malhechor de poca monta que encontró un meteoro capaz de desarrollar la vida orgánica. Lo utilizó con científicos secuestrados, y se enriqueció con sus hallazgos… hasta que intervino Green Lantern. Hammond también evolucionó, pero el precio del aumento de sus poderes mentales fue la pérdida de movilidad física. Hammond acosó a muchos héroes desde su celda, entre ellos Flash, la Liga de la Justicia y Superman; pero siempre reservó su mayor odio para Hal Jordan.

EXPERIENCIA ADQUIRIDA
Obligado a vivir la vida por cuenta ajena, Hammond buscaba que las vidas que saqueaba estuvieran llenas de aventura, glamur y tragedia.

HANGMEN [AHORCADORES]

DEBUT *Titans* (Vol. 1) #21 (nov. 2000)
MIEMBROS NOTABLES Asfixiadora, Tiro Mortal, Inductor, Shock Traumático, Estranguladora
ALIADOS Dr. Psycho
ENEMIGOS Titanes, Batman II (Dick Grayson) y Robin
AFILIACIONES Sociedad, Sociedad Secreta de Supervillanos

Los Ahorcadores eran mercenarios contratados por nacionalistas quraciés para que asesinaran al terrorista Cheshire, lo cual les llevó a chocar en repetidas ocasiones con los Titanes. El grupo, cuya especialidad era la asfixia, participó en la batalla de Metrópolis como parte de la Sociedad Secreta de Supervillanos, pero preferían saquear a luchar. Supuestamente, Dr. Psico los mató por incumplimiento del deber, pero en realidad había simulado sus muertes a cambio de un enorme soborno.

De hecho, los Ahorcadores fueron ejecutados algunos meses más tarde por el Espectro, después de que intentaran aliarse con la nueva encarnación de la Sociedad Secreta de Supervillanos de Libra durante la Crisis Infinita. Sus identidades y métodos de asesinato fueron asumidos por un grupo de malhechores anónimos de Gotham, quienes chocaron con Dick Grayson y Damian Wayne, el segundo equipo de Batman y Robin. **WW**

HARBINGER [PRESAGIO]

DEBUT *New Teen Titans Annual* **(Vol. 1) #2 (1983) (como Lyla);** ***Crisis on Infinite Earths*** **#1 (abr. 1985) (como Presagio)**
VERSIÓN ACTUAL ***The Multiversity*** **#1 (oct. 2014)** **BASE** Casa de los Héroes
OJOS Anaranjados **CABELLO** Rubio
PODERES/HABILIDADES Omnisciencia multiversal; sus cubos de transmateria convocan a agentes **ALIADOS** Todos los héroes del multiverso conocido **ENEMIGOS** Nobleza, Aquel Cuya Mano Está Vacía

Presagio es la inteligencia artificial hiperevolucionada que administra los 52 universos conocidos como Planetario de Mundos dentro del multiverso. Su rostro y personalidad se basan en los de Lyla Michaels, que sirvió fielmente al Monitor original, pero al final fue asesinada durante Crisis en Tierras Infinitas. Estos reajustes multiversales se producen de vez en cuando, y son conocidos como «Crisis» por los mortales que los resisten.

La IA Presagio logró total autonomía y heredó la misión del Monitor de proteger el multiverso cuando Nix Uotan fue capturado por la Nobleza, invasores del más allá. Seleccionó un ejército de superhéroes, los transportó a la Casa de los Héroes transdimensional y supervisó su batalla para salvar al Monitor y todas las realidades. **WW**

HARVEST [COSECHA]

DEBUT *Teen Titans* **(Vol. 4) #7 (mayo 2012)**
BASE La Colonia
PODERES/HABILIDADES Formación militar avanzada; cronoquinesis; armas y tecnologías futuristas robadas durante siglos
ALIADOS Jon Lane Kent
ENEMIGOS Jóvenes Titanes, Superboy
AFILIACIONES NOWHERE, Ravagers

Cosecha era un coronel de la milicia de la Tierra del siglo XXXI, y se pasó la vida combatiendo a metahumanos mientras estos intentaban eliminar a la población humana. Cuando su hijo fue asesinado, decidió reescribir la historia. Empezó a retroceder cada vez más en el tiempo y, en cada parada, reunía más tecnología y poder, transformándose de manera gradual en un monstruo letal e inhumano. Como ayuda para su misión de salvar a la humanidad, secuestró y adoctrinó a Jon Lane Kent, el superpoderoso hijo de Superman y Lois Lane en una realidad futura posible.

Llegado al siglo XXI, creó NOWHERE: reunió a jóvenes metahumanos y los obligó a matarse entre sí en una Selección periódica. Los supervivientes formarían la base de su ejército de Ravagers. Sus obsesivas campañas le llevaron a chocar repetidamente con Superboy y los Jóvenes Titanes, y resultó muerto después de intentar convertir una masa de ADN metahumano en un arma definitiva. **WW**

HOMBRE MILENARIO
Nada de lo visto a lo largo de mil años de historia convenció a Cosecha para abandonar su sueño de un mundo sin metahumanos.

HAUNTED TANK [TANQUE EMBRUJADO]

DEBUT *G. I. Combat* #87 (mayo 1961)
VERSIÓN ACTUAL *G. I. Combat* (Vol. 2) #5 (dic. 2012)
BASE Móvil
PODERES/HABILIDADES Embrujado por el fantasma del general James Ewell Brown Stuart y los miembros de la tripulación conectados al tanque; proporciona protección contra ataques mágicos y puede teleportarse
ENEMIGOS Nazis

En la II Guerra Mundial, el Tanque Embrujado se hallaba al mando de Jeb Stuart y era custodiado por uno de sus ancestros: el general confederado James Ewell Brown Stuart. En 1942, Jeb recibió la orden de localizar un alijo de artefactos místicos reunido por Hitler, y utilizó el tanque para combatir diversas amenazas extrañas por el camino.

Años después, cuando Jeb tenía 98, el tanque se materializó frente a su casa cuando su nieto, el sargento Scott Stuart, fue capturado en Afganistán. Jeb y el tanque se desvanecieron frente a los agentes de ARGUS que habían rastreado el vehículo cuando este desapareció de la cámara acorazada en que se encontraba. Reaparecieron en Afganistán, donde Jeb salvó a su nieto. Luego el tanque los teleportó al Polo Norte, donde evitaron que descendientes de los nazis soltaran una mortífera «Rueda de Guerra» pilotada por un Fantasma Nazi.

Jeb murió en combate, pero su fantasma parecía vivir en el vehículo y hablaba con su nieto, el cual había heredado la conexión familiar con el Tanque Embrujado. **AC**

FANTASMA GUARDIÁN
El tanque ligero M3 Stuart estaba poseído por el fantasma del antepasado de Jeb Stuart, a quien este podía ver y oír, y que le ofrecía consejo en combate.

HAWK, HIJO DE TOMAHAWK

DEBUT *Tomahawk* #131 (dic. 1970)
BASE Echo Valley (Oeste americano)
ESTATURA 1,77 m **PESO** 76 kg
OJOS Azules **CABELLO** Castaño con mechón rubio
PODERES/HABILIDADES Experto jinete, rastreador y cazador
ALIADOS Firehair, Jonah Hex, Cosa del Pantano
ENEMIGOS Bisonte Negro, Búho Sabio

Hawk fue un héroe del Oeste nacido en 1800. Era hijo de Tomahawk (Tom Hawk), famoso héroe revolucionario, y de la nativa americana Cervato de Luna. Hawk creció en Echo Valley, y aprendió las maneras del Salvaje Oeste de su padre y los secretos de la cultura nativa americana de su madre. Se hizo un experto rastreador, cazador y luchador. Hawk tenía un hermano, Pequeño Águila.

Hawk se dedicó a ayudar a otros, y forjó una estrecha amistad con el heroico Firehair. Después se uniría a otros héroes del Viejo Oeste para luchar contra el villano místico Bisonte Negro, y ayudó a la Cosa del Pantano cuando viajó en el tiempo a la década de 1870. Bisonte entregó a la Cosa un talismán mágico, la Garra de Aelkhünd, para ayudarle a regresar a su época. Justo antes de morir, Hawk publicó su autobiografía. **AC**

HAWKFIRE

DEBUT *Batwoman* (Vol. 2) #16 (mar. 2013)
NOMBRE REAL Mary Elizabeth Kane
BASE Gotham City
ESTATURA 1,67 m **PESO** 54 kg
OJOS Azules **CABELLO** Rubio
PODERES/HABILIDADES Gimnasta y nadadora de nivel olímpico; luchadora altamente entrenada
ALIADOS Batwoman **ENEMIGOS** Garfio

Mary Elizabeth «Bette» Kane disfrutó de una privilegiada niñez como miembro de la rica familia Kane, de Gotham. Era una tenista de éxito, y diestra en artes marciales y gimnasia. Cuando descubrió que Dick Grayson era Robin, decidió convertirse ella también en heroína. Se llamó a sí misma Flamebird y se unió a los Jóvenes Titanes.

Bette se trasladó a Gotham y averiguó que su prima, Kate Kane, era Batwoman. Kate fue para ella una maestra estricta, que quemó sus viejos trajes y la llamaba «Cadete». Una batalla con el monstruoso Garfio dejó a Bette en coma, pero se recuperó y regresó a la lucha contra el crimen cuando Medusa atacó a su prima y a Wonder Woman. Con un nuevo uniforme y el nombre de Hawkfire, Bette volvió a luchar con Garfio y esta vez arrancó de su brazo el arma que le daba nombre. Y siguió combatiendo el crimen en Gotham junto a Batwoman. **AC**

HAWK AND DOVE [HALCÓN Y PALOMA]

DEBUT *Showcase* #75 (jun. 1968)
VERSIÓN ACTUAL *Hawk & Dove* (Vol. 5) #1 (nov. 2011)
NOMBRES REALES Hank Hall (Halcón) y Dawn Granger (Paloma)
BASE Washington, D.C.
ESTATURA 1,85 m (Halcón); 1,75 (Paloma)
PESO 89 kg (Halcón); 54 kg (Paloma)
OJOS Marrones (Halcón); azules (Paloma)
CABELLO Castaño (Halcón); blanco (Paloma)
PODERES/HABILIDADES **Halcón**: agilidad, fuerza, densidad corporal y visión mejoradas; factor de curación; **Paloma**: fuerza, inteligencia y empatía mejoradas; vuelo; sentido del peligro
ALIADOS Dep. de Policía del Distrito de Columbia, Deadman, Batman
ENEMIGOS Alexander Quirk, Cóndor, Cisne, D'yak, Blockbuster, Cazador

Cuando los hermanos Hank y Don Hall descubrieron que unos criminales planeaban asesinar a su padre, Don deseó que tuvieran el poder de salvarlo… y los dioses de la Guerra y de la Paz respondieron. El impetuoso y agresivo Hank fue transformado en Halcón, avatar de la Guerra; y el sereno y racional Don, en Paloma, avatar de la Paz. Salvaron a su padre y usaron sus poderes para convertirse en superhéroes; pero Don murió más tarde en combate durante una crisis alteradora de la realidad. El desolado Halcón se volvió aún más iracundo sin la influencia estabilizadora de su hermano; se unió a los Nuevos Titanes, pero su volátil temperamento resultó excesivo para sus compañeros.

Hank recuperó cierto equilibrio gracias a Dawn Granger, a quien los dioses eligieron para ser la nueva Paloma y socia de Halcón. En un reflejo de la relación de Hank con su hermano, la pareja chocó en cuestiones éticas, ya que Hank prefería la fuerza y Paloma, la vía pacífica y la razón; sin embargo, se unieron para enfrentarse a los avatares Cóndor y Cisne, así como al misterioso D'yak. También conocieron a los Jóvenes Titanes cuando el equipo investigaba un siniestro misterio en el pequeño pueblo de Hatton Corners, en el este de EE UU. **SW**

EN EL ARCHIVO

Los Halcón y Paloma pre-Flashpoint recibieron sus poderes de los Señores del Caos y el Orden, y se unieron a los Jóvenes Titanes. Cuando Don murió durante Crisis en Tierras Infinitas, Dawn Granger ocupó su lugar como Paloma. La asociación acabó cuando Dawn fue aparentemente asesinada por Monarca, una maligna versión futura de Hank que después se convirtió en el villano Extant, y que moriría para renacer como zombi en «La Noche Más Oscura», cuando lucharía contra los nuevos Halcón y Paloma y volvería a la vida por el poder de la luz blanca.

PROBLEMA DOBLE
La relación de Halcón y Paloma estaba marcada por la tensión, pero, unidos, podían ser una fuerza imparable para el bien.

HAWKMAN

DATOS

DEBUT *Flash Comics* #1 **(ene. 1940)**
VERSIÓN ACTUAL *Savage Hawkman* #1 **(nov. 2011)**
NOMBRE REAL Katar Hol
BASE Manhattan
ESTATURA 1,85 m **PESO** 88 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES El metal nth thanagariano le proporciona alas y armamento; amplio entrenamiento de combate
ALIADOS Shayera Thal (en el pasado)
ENEMIGOS Morphicius, Corsar
AFILIACIONES Liga de la Justicia de América

Katar Hol es Hawkman, un héroe nacido en el mundo de Thanagar, pero obligado a huir de allí por un crimen que no cometió. Odiado por muchos de su propia raza y perseguido por la mujer que una vez amó, Hol vive ahora en la Tierra como el arqueólogo Carter Hall, y usa el metal nth para convertirse en el vigilante Hawkman.

ENEMIGO MORTAL
Cuando el preciado metal nth se fundió con Katar, el enloquecido emperador Corsar lo atacó. Su combate acabó con la muerte aparente de Corsar.

Katar Hol procede del lejano planeta Thanagar. Tras contrariar a un miembro de la élite regente, fue sentenciado a luchar en la arena. Katar emergió como campeón, y su éxito atrajo la atención del viejo emperador Provis, que le otorgó la libertad. Katar y la hija del emperador, Shayera Tal, se enamoraron, y él fue aceptado en la familia real. Incluso trabó amistad con Corsar, el arrogante y conspirador hermano de Shayera.

Cuando los alienígenas demonitas liberaron una plaga sobre Thanagar, los habitantes nativos perdieron sus alas. Muchos –incluido el emperador– murieron. Corsar Thal sucedió a su padre y se inició la guerra. Él deseaba usar el metal nth para volver a hacer fuerte a su pueblo, pero el fragmento que excavaron se fundió con Katar Hol… reconstruyendo sus alas. Corsar atacó a Katar, pero murió accidentalmente. Pese a la inocencia de Katar, Shayera lo culpó de la muerte de su hermano y sintió que nunca podría perdonarlo.

Obligado a huir de su mundo natal, Katar acabó en la Tierra; se estrelló en el océano y quedó sin recuerdos de su pasado, excepto su nombre, que sus rescatadores entendieron como Carter Hall. Entonces se creó una nueva vida como el héroe Hawkman. Pasado un tiempo, los thanagarianos lo localizaron, y se reveló que Corsar continuaba vivo. Shayera comprendió su error sobre Katar y sacrificó su vida para impedir que su hermano destruyera la Tierra. Más tarde Katar se unió a la JLA y luchó con ella en la Guerra de la Trinidad. **AC**

METAL NTH
Las alas y las armas de Hawkman fueron creadas por la misteriosa sustancia llamada metal nth, extraída del planeta Thanagar.

TRABAJO DE EQUIPO
Hawkman fue reclutado para la JLA por Amanda Waller.

TORMENTA SOBRE MANHATTAN
Cuando Hawkman fue brevemente un perseguido, se encontró enfrentado a Deathstroke el Exterminador.

HISTORIAS CLÁSICAS

***Hawkworld* #1-3 (ago.-oct. 1989)** Katar Hol vive en Hawkworld, sirviendo en la milicia de los Alados. Cuando descubre una conspiración, esta casi lo destruye.

***JSA: The Return of Hawkman* #22-25 (mayo-ago. 2001)** La JSA y Hawkgirl viajan a Thanagar, donde conocen la verdad sobre el pasado de Hawkman y ayudan a devolverlo a la vida.

***Hawkman* (Vol. 4) #1-6 (mayo-oct. 2002)** Hawkman encuentra de nuevo a su verdadero amor. Pero Kendra Saunders –la nueva Hawkgirl– no recuerda su vida pasada.

EN EL ARCHIVO

En origen una reencarnación del príncipe egipcio Khufu, el aspecto de Hawkman ha cambiado poco desde su debut. Renacido como el arqueólogo Carter Hall, adoptó el emblema del halcón del dios egipcio Horus para su papel como el héroe Hawkman. Empezó buscando a su amor perdido, la princesa Chay-Ara, que se había reencarnado en Shiera Sanders y, tras su reencuentro, se convirtió en Hawkgirl. Hawkman presidió la JSA y poseía un halcón, Big Red.

Cuando el héroe fue revivido en la década de 1960, su historia se alteró: se convirtió en un agente del orden thanagariano que había viajado a la Tierra en pos de un criminal y que se quedó para combatir el crimen.

EDAD DE ORO
El aspecto de Hawkman ha sufrido pocos cambios: unas enormes alas, una máscara alada y, como arqueólogo, unas armas tomadas del museo en que trabaja.

HAWKGIRL

DATOS

DEBUT *Flash Comics* #1 **(ene. 1940)** (como Shiera Sanders); *All-Star Comics* (Vol. 1) #5 **(jun.-jul. 1941)** (como Hawkgirl)
VERSIÓN ACTUAL *Earth 2* #2 **(ago. 2012)**
NOMBRE REAL Kendra Muñoz-Saunders
UNIVERSO Tierra-2
ESTATURA 1,75 m **PESO** 61 kg **OJOS** Avellana **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Arqueóloga experta; las alas fundidas a su cuerpo le permiten volar; muy hábil con la ballesta
ALIADOS Flash (Jason Garrick), Green Lantern (Alan Scott)
ENEMIGOS Darkseid, Solomon Grundy
AFILIACIONES Maravillas del Mundo

FUEGO AMIGO
Tras rastrear a Green Lantern (Alan Scott) hasta su apartamento en Manhattan, Hawkgirl intentó convencerle para unirse a Maravillas del Mundo.

En Tierra-2, Kendra Muñoz-Saunders era Hawkgirl, una heroína alada que obtuvo sus poderes cuando exploraba una antigua tumba egipcia. Kendra, aún insegura respecto a sus poderes, prometió usarlos siempre para el bien... sin importar el peligro de las amenazas que afrontara. Como superviviente de la destrucción de ese mundo, Hawkgirl vive ahora en uno nuevo, protegiendo a los pocos supervivientes de lo desconocido.

Kendra Muñoz-Saunders era una arqueóloga y cazatesoros de Tierra-2, un mundo que había perdido a Superman, Batman y Wonder Woman durante una guerra contra las fuerzas malignas de Darkseid. Fue contratada por el Ejército Mundial para explorar la tumba de Nabu, en Egipto, acompañada por el erudito egipcio Khalid Ben-Hassin. Estando en la tumba, Kendra fue misteriosamente convertida en una guerrera alada al tiempo que, en otra parte de la tumba, Khalid encontraba el casco de Nabu y se convertía en el guerrero místico Dr. Destino. Kendra adoptó el nombre de Hawkgirl y poco después abandonó el Ejército Mundial.

Dr. Destino la guio para encontrar al Flash de Tierra-2 en Polonia, donde se les unió Green Lantern. Los héroes partieron hacia EE UU para combatir en Washington a Solomon Grundy, un monstruoso avatar de la Putrefacción. Allí recibieron la ayuda de Átomo, aunque inicialmente este había sido enviado por el Ejército Mundial para reintegrar a Kendra al servicio. Tras derrotar a Grundy, Átomo intentó capturarla de nuevo... pero Flash la ayudó a escapar. Los cinco héroes se hicieron finalmente buenos amigos y unieron fuerzas para formar el equipo Maravillas del Mundo.

Sus servicios nunca fueron más desesperadamente necesarios que cuando Darkseid y su ejército regresaron para arrasar su planeta con una fuerza arrolladora. Cuando los héroes comprendieron que su mundo estaba perdido, Hawkgirl cubrió la retirada para dar tiempo a la mayor cantidad de población posible de huir del planeta en naves del tamaño de ciudades. Una vez que estos supervivientes llegaron a su nuevo mundo, Hawkgirl partió a explorar el terreno para ellos. **AC**

LA CAÍDA DE LONDRES
Hawkgirl y Dr. Destino descubren que Londres está bajo el ataque de uno de los invasores de Apokolips.

HISTORIAS CLÁSICAS

***Hawkgirl* (Vol. 1) #50 (mayo 2006)** Como parte del suceso «Un año después», Hawkgirl inicia una nueva vida en St. Roch, pero al poco se ve acosada por pesadillas de Hawkman.

***Blackest Night* #1-8 (jun. 2009-mar. 2010)** Hawkman y Hawkgirl son asesinados y regresan como Black Lanterns. Hawkgirl renace al final de la serie, pero con recuerdos nuevos.

***Earth 2: Society* #8 (mar. 2016)** Mientras busca su nuevo mundo, Kendra averigua que Furia está entrenando a una nueva generación de amazonas.

EN EL ARCHIVO

La Hawkgirl original era Shiera Sanders Hall, que apareció en *Flash Comics* #1 (ene. 1940) como la novia de Hawkman. En *All-Star Comics* #5 (jun.-jul. 1941), Shiera usaba un traje de Hawkman para derrotar a algunos villanos y decidía luchar junto a él como Hawkgirl. En su encarnación de la década de 1960, era una agente del orden que viajaba a la Tierra con su amor, Hawkman. Y tras algunos cambios en la continuidad, Hawkgirl fue reintroducida en 1999 como miembro de la JSA. El alter ego de esta versión era Kendra Saunders, un prima lejana de la primera Hawkgirl.

AMOR INMORTAL
El amor de Hawkman y Hawkgirl ha sobrevivido a incontables reencarnaciones a lo largo de miles de años.

GUERRERA ALADA
En Tierra-2, Hawkgirl fue uno de los héroes que lucharon contra las malignas fuerzas de Darkseid.

HAWKWOMAN

DEBUT *The Brave and the Bold* #34 (feb.–mar. 1961)
VERSIÓN ACTUAL *The Savage Hawkman* #9 (jul. 2012)
NOMBRE REAL Shayera Hol
BASE Thanagar
ESTATURA 1,70 m **PESO** 65 kg
OJOS Azules **CABELLO** Pelirrojo/rubio
PODERES/HABILIDADES Con el uso del metal nth, tiene la capacidad de volar

Shayera Hol llegó a la Tierra con su esposo, Katar Hol (un Hawkman pre-Flashpoint), en pos de un criminal de su mundo natal, Thanagar. La pareja se quedó en la Tierra para combatir el crimen y se unió a la Liga de la Justicia de América. Luego Shayera se separó de Katar e intentó hacerse policía en Detroit. Pero al poco tiempo volvía a ponerse su armadura para combatir al criminal metamorfo Byth. Por la época de la Guerra Rann-Thanagar, Shayera había dejado la Tierra para luchar con el ejército thanagariano; murió en combate a manos de la reina Komand'r de Tamaran, alias Blackfire.

La Shayera Hol post-Flashpoint era la hija del emperador Provis de Thanagar. Creyó erróneamente que su amado, Katar Hol, había matado a su hermano Corsar. Vengativa, persiguió a Katar hasta la Tierra, tan solo para descubrir que Corsar estaba vivo, pero loco. Murió salvando la Tierra. **AC**

HAZARD [AZAR]

DEBUT *Infinity, Inc.* #34 (ene. 1987)
NOMBRE REAL Rebecca «Becky» Sharpe
ESTATURA 1,67 m **PESO** 51 kg
OJOS Verdes **CABELLO** Pelirrojo
PODERES/HABILIDADES Los poderes psiónicos y los dados místicos le dan la capacidad de traer buena o mala suerte a otros
ENEMIGOS Infinity Inc., Guardianes Globales
AFILIACIONES Injusticia Ilimitada

Becky Sharpe era nieta de Steven Sharpe, el infame buscavidas Jugador y miembro de la Sociedad de la Injusticia original. Pese a sus habilidades, Jugador perdió todo su dinero en el casino Taj Mahal de Las Vegas, que había amañado los juegos; atormentado por la pérdida, poco después se suicidó.

Cuando Becky lo supo, juró vengar a su abuelo. Obtuvo poderes psiónicos y un juego de dados místicos que le permitían dar buena o mala suerte a otros. Tomando el nombre de Azar, se unió al grupo Injusticia Ilimitada del Mago –que le aseguró que no mataban– y coaccionó a Wildcat II y a Diablo de Tasmania para que la ayudaran a arruinar el casino que había provocado la muerte de su abuelo. Como miembro de Injusticia Ilimitada, se enfrentó a Infinity Inc. y a los Guardianes Globales; pero dejó el grupo cuando supo que sus compañeros estaban dispuestos a matar. **AC**

HEAT WAVE [OLA DE CALOR]

DEBUT *The Flash* (Vol. 1) #140 (nov. 1963)
VERSIÓN ACTUAL *The Flash* (Vol. 4) #11 (sep. 2012)
NOMBRE REAL Mick Rory
BASE Central City
ESTATURA 1,80 m **PESO** 81 kg
OJOS Azules **CABELLO** Es calvo
PODERES/HABILIDADES Crea llamas con su cuerpo y las proyecta desde el pecho; posee una pistola de calor
ALIADOS Capitán Frío
ENEMIGOS Flash, Sindicato del Crimen
AFILIACIONES Los Villanos

Mick Rory estuvo obsesionado con el fuego desde temprana edad. Criado en una granja, incendió su casa por aburrimiento y quedó hipnotizado por las llamas que la consumían. Después de varios incidentes similares, el pirómano Roy acabó en Central City y decidió convertirse en supervillano. Se llamó a sí mismo Ola de Calor, se hizo un traje protector y utilizaba un pequeño lanzallamas para provocar el pánico en sus víctimas. Fue derrotado por Flash, y acabó uniéndose a un grupo criminal llamado los Villanos.

Cuando el Capitán Frío intentó obtener poderes metahumanos para sí y para sus compañeros Villanos usando un grabador genómico, un horrible accidente dejó a Ola de Calor cubierto de quemaduras, pero con la habilidad de emitir llamas por el pecho. Siguió siendo un miembro clave de los Villanos, y luchó junto a ellos cuando se opusieron al reinado del Sindicato del Crimen y cuando fueron contratados para dar caza y eliminar a Flash. **AC**

EN EL ARCHIVO

Originalmente, para protegerse de su lanzallamas y del fuego que producía, Ola de Calor se hizo un traje de amianto (antes de conocerse sus riesgos). En su primera aparición formó equipo con el Capitán Frío para atacar a Flash, pero se separaron al ver que ambos se sentían atraídos por la estrella de la televisión local Dream Girl.

Ola de Calor se reformó temporalmente y ayudó a Flash a capturar a un agente de la condicional corrupto que usaba su traje y sus armas de Ola de Calor. Pero no pasó mucho tiempo antes de que volviera a tomar la senda de la villanía.

CON FUEGO Y PELIGROSO
Ola de Calor vestía un traje ignífugo y una pistola de calor –un lanzallamas modificado– con los que podía crear tormentas incendiarias y elevar la temperatura ambiente a su alrededor.

CARÁCTER INCENDIARIO
Cuando Ola de Calor se enfurece, puede envolver en llamas todo un edificio. En esta ocasión, los clientes del Salón Keystone fueron rescatados a tiempo por Flash (Barry Allen).

AMANTE DE LAS LLAMAS
Como piroquinético, Ola de Calor genera llamas desde una abertura en su pecho. Utiliza unas gafas y una armadura protectoras.

HELIX

DEBUT *The Fury of Firestorm* #3 (ene. 2012)
BASE ZitherTech
ESTATURA 2,94 m **PESO** 249 kg
OJOS Naranja **CABELLO** No tiene
PODERES/HABILIDADES Es capaz de emitir rayos de calor y energía nuclear; fuerza aumentada; teleportación
ALIADOS Candace Zither
ENEMIGOS Firestorm

Durante los experimentos secretos que también condujeron a la creación de Firestorm, Candace Zither, la directora de ZitherTech, transformó a su marido Roger en Helix, un ser alimentado por energía nuclear. Enloquecido por la experiencia, Helix fue liberado para combatir a los dos hombres que, juntos, formaban Firestorm: Jason Rusch y Ronnie Raymond. Inesperadamente, estos se fundieron en un nuevo ser feroz, Furia, que decapitó a Helix. Pero este sobrevivió para volver a atacar a Firestorm y ser derrotado de nuevo, esta vez llevado al espacio, donde se suponía que su energía se disiparía. Su destino final se desconoce.

La organización previa conocida como Helix era un grupo de humanos modificados genéticamente que combatieron a Infinity Inc. y otros superhéroes hasta que Sr. Huesos los puso bajo la protección del Departamento de Operaciones Extranormales. **AI**

HELLGRAMMITE

DEBUT *Brave and the Bold* #80 (oct.-nov. 1968)
NOMBRE REAL Roderick Rose
BASE Metrópolis
ESTATURA 1,85 m **PESO** 174 kg
OJOS Rojos **CABELLO** No tiene
PODERES/HABILIDADES Fuerza y velocidad aumentadas; teje redes superduras; puede transformar a los enemigos en larvas
ALIADOS Nerón, Bloodsport
ENEMIGOS Superman, Batman, Green Arrow

Roderick Rose, un experto entomólogo, se convirtió en superhumano tras ser expuesto a un agente mutágeno que le otorgó un denso exoesqueleto, fuerza sobrehumana y la habilidad de saltar como un saltamontes. Se apodó Hellgrammite por un tipo de larva voladora, luchó contra superhéroes como Batman y Green Arrow, y descubrió que podía transformar a los humanos en subordinados, versiones larvarias de él mismo.

Un trato con el demonio Nerón le dio poderes mejorados, y se obsesionó con el superhéroe más poderoso: Superman. Se unió a Bloodsport, Disturbio y otros villanos para atacar al Hombre de Acero cuando este reapareció después de Crisis Infinita, pero fracasaron en su intento. Hellgrammite fue posteriormente derrotado por Donna Troy después de la destrucción de Star City a manos de su aliado Prometheus. **AI**

HERALD [HERALDO] (VOX)

DEBUT *Teen Titans* (Vol. 1) #26 (mar.–abr. 1970)
VERSIÓN ACTUAL *Titans Hunt* #1 (dic. 2015)
NOMBRE REAL Malcolm Duncan
BASE San Francisco
ESTATURA 1,85 m **PESO** 95 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES El Cuerno de Gabriel abre portales espaciotemporales; boxeador experto
ENEMIGOS Dr. Luz

Malcolm «Mal» Duncan creció en Harlem (Nueva York) con su hermana Cindy. Cuando Cindy se vio acosada por una banda callejera racista, Mal los atacó, y para ello contó con la ayuda inesperada de los Jóvenes Titanes, que se encontraban cerca. Mal se unió a los Titanes; pero, careciendo de superpoderes, se sentía como un extraño inútil, hasta que Karen Beecher, Abejorro, le ayudó a crear el Cuerno de Gabriel, un arma con poderes teleportadores. Convertido en Heraldo, Mal ayudó a los Titanes a derrotar al primer Dr. Luz. Sin embargo, sin saberlo Mal, el Cuerno había sido corrompido por el maligno Gárgola, que esperaba desgarrar el tejido dimensional para liberar a su maestro, Antítesis. Después de que los Titanes derrotaran a estos villanos, Mal destruyó el Cuerno.

Durante Crisis Infinita, Mal Duncan sufrió un accidente en el espacio que le dejó incapaz de hablar. Después de aceptar una caja de voz cibernética similar al Cuerno de Gabriel, se unió a la Patrulla Condenada como Vox. **AI**

ANUNCIANDO UN CAMBIO
Llamado antes Heraldo porque siempre aparecía el primero cuando teleportaba a un grupo, Duncan se convirtió en Vox tras perder y recuperar la voz.

HELSPONT, LORD

DEBUT *WildC.A.T.s* #1 (ago. 1992)
VERSIÓN ACTUAL *Superman* (Vol. 3) #7 (mayo 2012)
ESTATURA 2,06 m **PESO** 170 kg
PODERES/HABILIDADES Factor de calentamiento, cronoquinesis, metamorfosis, entrada en fase; puede poseer el cuerpo de otros
ENEMIGOS Superman
AFILIACIONES Demonitas

Legendario conquistador y guerrero demonita, Lord Helspont expandió implacablemente la hegemonía demonita sobre incontables planetas y pueblos. Su creciente lista de proezas provocó que, gradualmente, celosos demonitas rivales conspiraran contra él y lo traicionaran.

Helspont fue derrotado y aprisionado en el Ojo, una nave gigante que luego se convertiría en cuartel general de la escuadra secreta de defensa planetaria Stormwatch. Harry Tanner, Maestro de las Espadas de Stormwatch, destruyó involuntariamente el Ojo, y sus restos llovieron sobre la Tierra… incluida la celda de Helspont, que se estrelló en el Himalaya. El lord demonita se liberó y estableció allí una nueva base con la intención de restablecer su antiguo dominio. Esta actividad atrajo la atención de Superman, que entabló un feroz combate con Helspont. Inicialmente, Helspont superó al Hombre de Acero, y luego intentó ganárselo como aliado, argumentando que ambos eran demasiado buenos para la gente a la que habían tratado de ayudar… y que Superman sería finalmente traicionado, como lo había sido él.

Helspont prometió mantenerse alejado de la Tierra si el Hombre de Acero lo ayudaba a cumplir su venganza sobre los traidores demonitas. Por supuesto, Superman rechazó la oferta, iniciando una batalla que retumbó sobre las montañas y que solo acabó cuando Helspont se teleportó lejos, sin duda para satisfacer su vengativa ambición por otros medios. **AI**

EN EL ARCHIVO

Helspont apareció al principio como un enemigo de WildCATs, un grupo de híbridos humanos-alienígenas formado por el alien Kheran Lord Emp para combatir la infiltración de los demonitas en la Tierra. Helspont y el héroe militante Mr. Majestic se tenían un odio virulento, y este pensó que había destruido a Helspont de una vez por todas en una batalla por la máquina apocalíptica llamada Forjador de Planetas.

PELEA DE GATOS
Helspont y Mr. Majestic se enfrentaron cuando los WildCATs descubrieron el plan del villano para liberar al Forjador de Planetas.

HERCULES [HÉRCULES]

DEBUT *All-Star Comics* #8 (dic. 1941)
VERSIÓN ACTUAL *Aquaman* (Vol. 7) #29 (mayo 2014)
BASE Olimpo
ESTATURA 1,96 m **PESO** 148 kg
OJOS Azules **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Inmortalidad; superfuerza
ALIADOS Wonder Woman
ENEMIGOS Hijos de los Gigantes
AFILIACIONES Dioses olímpicos

Hércules (o Heracles) es el campeón de la mitología griega, hijo de Zeus, rey de los dioses olímpicos. Tras realizar sus legendarios trabajos en la antigüedad y chocar con las amazonas, desapareció de la historia durante siglos. Ni siquiera fue visto durante la batalla por el trono del Olimpo tras la desaparición de Zeus. Después se supo que Hércules había ayudado a Atlan, antiguo rey de Atlantis, a combatir y encerrar a los seres monstruosos conocidos como Hijos de los Gigantes. Su esfuerzo salvó Atlantis, pero fue traicionado por Atlan y aprisionado con los Hijos en el Infierno. Estos retorcieron la mente de Hércules y lo transformaron en un arma a su disposición. Cuando fueron liberados del Infierno para atacar de nuevo Atlantis, Hércules fue un instrumento de su venganza, que luchó contra Aquaman y Mera antes de que Aquaman recurriera a Wonder Woman para salvar Atlantis una vez más y devolver la cordura a Hércules. **AI**

ENLOQUECIDO
Decidido a vengar la antigua traición del rey de Atlantis, Hércules desata su rabia contra Aquaman.

HERETIC [HEREJE]

DEBUT *Batman and Robin* #12 (jul. 2010)
VERSIÓN ACTUAL *Batman Incorporated* #1 (jul. 2012)
ESTATURA 1,88 m **PESO** 91 kg
OJOS Azules **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Superfuerza
ALIADOS Talia al Ghül
ENEMIGOS Batman, Robin, Nightwing
AFILIACIONES Leviatán

El sueño de Talia al Ghül de una familia reinante compuesta por ella, Batman y el hijo que tuvieron juntos se rompió cuando Batman rechazó sus avances, y su hijo Damian no la secundó en su consiguiente plan contra el Caballero Oscuro. Llena de cólera, repudió a Damian y creó un clon de él, gestado en el cuerpo de una ballena y dotado de poderes metahumanos por medio de cirugía experimental.

Conocido como Hereje, el clon se convirtió en guardaespaldas de Talia cuando ella se presentó como líder de Leviatán. Asimismo, Hereje dio caza a varios de los miembros internacionales de Batman Inc. antes de matar al Damian Wayne original durante una salvaje pelea en la Torre Wayne. Pero Hereje desarrolló una voluntad propia, se volvió contra los deseos de su madre y se proclamó como nuevo Batman y rey de Gotham. El Batman real respondió, y Hereje murió a manos de Talia al Ghül, decapitado antes de que su cuerpo estallara en una enorme explosión que también destruyó la Torre Wayne. **AI**

HIJO DE LA VENGANZA
Talia al Ghül creó un nuevo hijo a sus órdenes cuando el Damian Wayne original decidió seguir los pasos de su padre en lugar de los suyos.

A TIRO LIMPIO
Jonah Hex no suele andarse con sutilezas: dispara sus revólveres hasta que no queda nadie para responderle.

HEX, JONAH

DEBUT *All-Star Western* (Vol. 1) #10 (feb.-mar. 1972)
VERSIÓN ACTUAL *All-Star Western* (Vol. 3) #1 (nov. 2011)
NOMBRE REAL Jonah Woodson Hex
BASE Frontera del Viejo Oeste americano
ESTATURA 1,80 m **PESO** 85 kg **OJOS** Azules **CABELLO** Pelirrojo
PODERES/HABILIDADES Tirador extraordinario, hábil con el tomahawk; valor indomable y fiera fuerza de convicción
ALIADOS Amadeus Arkham
ENEMIGOS Tribunal de los Búhos

TRABAJO SUCIO
Cuando investigaban al letal Tribunal de los Búhos, Jonah Hex y Amadeus Arkham tomaron un atajo a través de una cueva extrañamente familiar.

Como si su nombre estuviera maldito, la vida de Jonah Hex estuvo marcada por la mala suerte. Nacido en 1839, era hijo de un brutal borracho y su dócil esposa. Abandonado por su madre, fue vendido por su padre a una tribu apache, y como tal fue criado hasta que un rival envidioso, Noh-Tante, lo traicionó. Pese a ser contrario a la esclavitud, Hex luchó con la Confederación en la guerra de Secesión. Tras la guerra, mató a Noh-Tante en un combate por su amada Cierva Blanca, pero su rostro quedó marcado por un tomahawk ardiente. Más tarde, Amadeus Arkham le pidió ayuda para atrapar al Carnicero de Gotham, un asesino en serie. En esto descubrieron dos sociedades secretas: la Biblia del Crimen y el Tribunal de los Búhos. Aprovechando la rivalidad entre ambos grupos, Hex y Arkham derrotaron a la Biblia del Crimen y trabaron amistad con Alan Wayne, que financió la construcción del Asilo Arkham.

Un siglo después, una aventura con el viajero temporal Booster Gold salió mal y Jonah apareció en el siglo XXI, donde se encontró con Superman y la Cosa del Pantano. Gold logró devolver a Hex a su propio siglo, donde este mató a un hombre que imitaba su faz marcada y empezó una nueva vida junto al mar con Tallulah Black a su lado. **AI**

EN EL ARCHIVO

En su encarnación previa, Jonah Hex era un temible cazarrecompensas y tuvo un hijo con una mujer llamada Mei Ling. Ella lo dejó cuando él rompió su promesa de abandonar su vida de violencia.

Su aventura más extraña fue una odisea a través del tiempo en la que se unió a un Batman futuro para combatir al sindicato criminal la Coalición. Hex murió a manos de un ladrón de bancos, y su cuerpo, sometido a taxidermia, fue expuesto en un parque de atracciones de Nueva York. Más tarde fue reanimado como parte del Black Lantern Corps, pero regresó a la muerte tras el triunfo de Hal Jordan sobre Nekrón.

VIVO O MUERTO
En más de una ocasión, Jonah Hex vio cómo ponían un alto precio a su cabeza.

INQUE

DEBUT *Batman Beyond* (Vol. 1) #6 (ago. 1999)
VERSIÓN ACTUAL *Batman Beyond* (Vol. 5) #2 (sep. 2015)
OJOS Grises **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Metamorfa licuable: altera su forma a voluntad, pero su cuerpo puede ser desestabilizado por un golpe fuerte
ENEMIGOS Hermano Ojo, Batman (Terry McGinnis)

En un futuro próximo, Hermano Ojo (una inteligencia artificial creada por Batman y Mr. Terrible) lanzó un ataque para hacerse con el control de la humanidad usando un virus tecnorgánico para transformar a la gente en esclavos ciborgs. Inque era una saboteadora empresarial, convertida en metamorfa licuable mediante experimentos mutagénicos, que chocó de forma repetida con el segundo Batman (Terry McGinnis). Hermano Ojo secuestró a su hija Deana y la retuvo en la Luna, y chantajeó a Inque para que trabajara para él: le ordenó capturar al tercer Batman (Tim Drake) y a la comisaria Barbara Gordon. Después de una intensa batalla, Inque atrapó a ambos con su forma viscosa y se los llevó a Hermano Ojo para su «conversión». No obstante, Batman logró escapar con Gordon y se comprometió a ayudar a Inque a recuperar a su hija. Inque se unió a la lucha de Batman contra Hermano Ojo y sacrificó su vida para destruir a la inteligencia artificial. **SW**

CON LA CORRIENTE
La forma líquida de Inque le permite fluir en torno a sus oponentes y crear armas para asestar golpes demoledores.

INTERGANG

DEBUT *Superman's Pal, Jimmy Olsen* (Vol. 1) #133 (oct. 1970)
VERSIÓN ACTUAL *Superman: Lois & Clark* #1 (dic. 2015)
BASE Metrópolis
MIEMBROS ACTUALES/PODERES **Susurro A'Daire**: saliva venenosa; **Johnny Suturas**: jefe de la banda, cuya cara está cosida con piel animal y humana
MIEMBROS ANTIGUOS/PODERES **«Moxie» Mannheim**: astuto primer jefe de Intergang; **Bruno «Feo» Mannheim**: tamaño y fuerza enormes, carácter implacable; **Morgan Edge**: embaucador consumado
ENEMIGOS Superman, familia Batman, Jimmy Olsen, Question

Intergang es una organización criminal, dirigida como un negocio por el magnate de la publicidad Morgan Edge, con extensos recursos y alcance internacional. Ha tenido inversores secretos, entre los que se encontraban Desaad de Apokolips y su señor Darkseid, que deseaban extender el caos y el mal en la Tierra. Intergang recibió armamento avanzado apokolipsiano, lo que ayudó a convertirla en una entidad relevante en el mundo del hampa.

Cuando Edge fue hospitalizado por un ataque al corazón, Intergang sufrió una serie de cambios de liderazgo. Primero se hizo cargo el gánster «Feo» Mannheim; cuando este resultó aparentemente muerto por un accidente en un boom tubo, lo reemplazó su padre, Moxie Mannheim. Luego Lex Luthor conspiró para hacerse con el control de Intergang entre bastidores, usando a Moxie como testaferro hasta que fue asesinado por Superboy Prime.

Entonces reapareció inesperadamente «Feo» Mannheim, que decía haber «renacido» como devoto de la Religión del Crimen y usó Intergang para difundir sus mandamientos. Sus seguidores adoraban al personaje bíblico de Caín –el primer asesino– y practicaban el sacrificio humano y el canibalismo. La influencia de Intergang creció a medida que ampliaba sus operaciones a África y Gotham City, y llegó a tomar el control del hampa de Metrópolis. **SW**

ARSENAL ALIENÍGENA
La Intergang de Bruno Mannheim recibió armas apokolipsianas, lo que dio a sus gaseadores, trepadores y tropas de choque ventaja en la guerra del hampa en Gotham, Metrópolis y más allá.

APETITO IMPÍO
Bruno Mannheim regresó de la muerte como un fanático devoto de la Religión del Crimen, y empezó a tomar el control de los bajos fondos de Metrópolis matando (y comiéndose) a sus rivales.

EL HOMBRE DE RETALES
Cuando Johnny Denetto fue mutilado y dejado por muerto, Bruno Mannheim lo suturó y lo reclutó para Intergang. Como Johnny Suturas, Denetto asumió el control de las operaciones de Intergang en Gotham.

HOURMAN

DEBUT *Adventure Comics* #48 **(mar. 1940)**
VERSIÓN ACTUAL *Earth 2: Society* #6 **(ene. 2016)**
NOMBRE REAL Richard «Rick»Tyler **BASE** Nueva Gotham
OJOS Marrones **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES La píldora Miraclo le da fuerza, velocidad y resistencia increíbles durante una hora, pero algunas fórmulas de Miraclo pueden incapacitarlo o controlar su mente
ALIADOS Dr. Imposible, Johnny Sorrow, Anarkia
ENEMIGOS Batman (Thomas Wayne), Kyle Nimbus
AFILIACIONES Maravillas del Mundo

SUPERPODER
Miraclo le daba a Rick el poder de enfrentarse al Superman de Tierra-2 (Val-Zod).

El Rick Tyler de la realidad de Tierra-2 era hijo de Rex Tyler, jefe de TylerCo e inventor del suero Miraclo, que fue robado por Thomas Wayne (antiguo Batman de Tierra-2). Cuando el padre de Rick perdió la vida en una guerra contra Apokolips, Rick reclamó su legado. Como Hourman, logró adquirir Miraclo con Jimmy Olsen, quien había obtenido superpoderes mediante la tecnología de los Nuevos Dioses y se había convertido en el villano Dr. Imposible. Hourman se unió a este, Johnny Sorrow y Anarkía cuando estos se enfrentaron a Batman, Flash y Superman de Tierra-2.

Cuando Hourman fue despojado de su Miraclo por Flash, el empresario Kyle Nimbus le suministró una fórmula de Miraclo mezclado con una sustancia controladora de la mente. Hourman atacó a Batman (Dick Grayson) bajo su influencia, pero este lo incapacitó con una dosis de Miraclo reformulado y lo convenció para unirse al grupo Maravillas del Mundo. Rick aprovechó la oportunidad de luchar por el bien, y Batman le proporcionó un suministro de Miraclo puro. **SW**

CEGADO POR LA RABIA
Consumido por un oscuro deseo de venganza, Rick Tyler se entregó a la villanía, hasta que Batman le hizo ver la luz.

EN EL ARCHIVO

El nombre clave de Hourman ha sido usado por varios personajes. El primero fue el brillante químico Rex Tyler, que inventó una vitamina a la que llamó Miraclo. Esta le otorgaba superpoderes… pero solo por una hora. Con un traje con capa y capucha, se convirtió en Hourman, miembro fundador de la Sociedad de la Justicia de América. Por desgracia, Rex se volvió adicto al Miraclo y, a pesar de sus esfuerzos, fue incapaz de desarrollar una versión no adictiva. Resultó casi muerto por el villano Extant durante «Hora Cero», pero Hourman III (Matthew Tyler) intercambió su lugar para salvarle.

El hijo de Rex, Rick, no quería seguir los pasos de su padre, ni como químico ni como héroe; pero, durante Crisis en Tierras Infinitas, se puso el uniforme de Hourman y tomó Miraclo para proseguir el legado de su padre. Rick se convirtió en uno de los héroes de segunda generación de la nueva JSA, pero, como su padre, sufrió la adicción a Miraclo.

El tercer Hourman fue un robot creado en el siglo DCCCLIII mediante un software derivado del ADN de Rex Tyler. Usó tecnología de los Nuevos Dioses para retroceder en el tiempo y encontrar a sus predecesores, y se sacrificó para que Rex Tyler pudiera vivir.

LOS TIEMPOS CAMBIAN
Como el propio paso del tiempo, el legado de Hourman ha proseguido a lo largo de los siglos.
1 Hourman I (Rex Tyler)
2 Hourman II (Rick Tyler)
3 Hourman III (Matthew Tyler)

HUMAN DEFENSE CORPS

DEBUT ***Human Defense Corps*** **#1 (jul. 2003)**
BASE Área 53 (submarina), Fort Olympus (satélite)
MIEMBROS NOTABLES Sgto. Montgomery Kelly; **soldado Chad Kiyahani**; **Colin Mitchell** (especialista); **Charlie Graham** (capellán); **soldados Eric Stewart y David Page**; **Cnel. Reno Rosetti**; **Dr. Zaius** (simio investigador de biología); **Calcabrina** (demonio «mascota») **ALIADOS** Ejército de EE UU, Gral. Sam Lane **ENEMIGOS** Nerón, Calcabrina, durlanianos, khunds

Durante su mandato, el presidente Luthor creó el Cuerpo para la Defensa Humana para contrarrestar las amenazas alienígenas, ya que no se fiaba de la Liga de la Justica. Esta unidad de élite de 10000 hombres fue dotada con equipamiento de vanguardia que incluía armamento avanzado, naves de asalto anfibias, vehículos de exploración SARGE con control remoto y exoesqueletos propulsados.

En Bulgaria, el Cuerpo se enfrentó a fuerzas vampíricas y las repelió con «napalm sagrado». Siguió con un ataque anfibio por la laguna Estigia hasta el Infierno, donde el sargento Montgomery (que tenía un ancestro demoníaco) se convirtió en regente. Más tarde, el Cuerpo fue integrado en el Proyecto 7734, una fuerza antialienígena dirigida por el general Sam Lane. Este llevó a cabo acciones contra los kryptonianos cuando la ciudad de Kandor y su población llegaron a la Tierra. **SW**

HUMAN TARGET [BLANCO HUMANO]

DEBUT ***Action Comics*** **(Vol. 1) #419 (dic. 1972)**
NOMBRE REAL Christopher Chance
BASE Boston (Massachusetts)
ESTATURA 1,83 m **PESO** 81 kg
OJOS Azules **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Maestro del disfraz; actor; artista marcial experto; gran atleta
ALIADOS Batman, Angel O'Day, Harvey Bullock, Jonny Double
ENEMIGOS Deadshot

Cuando Christopher Chance era un niño, un prestamista envió a un sicario a matar a su padre por una deuda. El chaval se interpuso en el camino del asesino, pero no pudo salvar a su padre. Al crecer, se convirtió en guardaespaldas: el Blanco Humano, especializado en suplantar a clientes que habían sido señalados para morir. En distintos momentos se disfrazó como jinete de rodeo, anciano magnate del petróleo o funambulista. Incluso fue contratado para suplantar a Bruce Wayne mientras Batman se recuperaba del mordisco de un vampiro. El asesino Deadshot no tardó en poner al falso Wayne en su punto de mira, y el Caballero Oscuro tuvo que entrar en acción para salvarle la vida.

Con el tiempo, Chance se aficionó de tal modo a suplantar a otros que empezó a perder su propia identidad. **SW**

HUNTER, RIP

DATOS

DEBUT *Showcase* #20 **(mayo-jun. 1959)**
VERSIÓN ACTUAL *Convergence: Booster Gold* (Vol. 1) #1 **(jun. 2015)**
NOMBRE REAL Confidencial (posiblemente Richard o Ripley Carter)
BASE Vanishing Point
OJOS Azules **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Inteligencia de genio, versado en física, ingeniería, mecánica y teoría espaciotemporal; táctico y estratega experto; hábil en varias artes marciales y en el uso de armas antiguas y futuras
ALIADOS Booster Gold, Michelle Carter, Skeets, Supernova, Waverider
ENEMIGOS Ladrones del Tiempo, Per Degaton, Mr. Mente, Ultra-Humanita
AFILIACIONES Amos del Tiempo, Hombres Lineales, Héroes Olvidados

CUESTIÓN DE TIEMPO
Cuando Rip encontró a su padre perdido, fue para perderlo de forma definitiva al transformarse en el crononauta cósmico Waverider.

HOMBRE DE ACCIÓN
Rip Hunter es un genio de la teoría temporal, pero también es un curtido aventurero que ha sobrevivido a docenas de épocas peligrosas.

NUEVOS MUNDOS
Hunter y Booster Gold usaron una Esfera de Tiempo para viajar entre las 52 Tierras de un nuevo multiverso.

El hombre que se hace llamar Rip Hunter construyó unas Esferas de Tiempo para viajar por la historia, y decidió proteger la línea temporal de quienes pretendieran retorcerla para sus propios fines. Con una comprensión sin igual de la causalidad y el flujo temporal, ocultó sus orígenes y su identidad para impedir los ataques de asesinos viajeros temporales que pudieran retroceder hasta su niñez y borrarlo de la historia.

Narrar la historia de un viajero temporal siempre es complicado. Rip Hunter podría ser el mismo héroe que sirvió con los agentes temporales llamados Hombres Lineales, ayudando a unificar las líneas temporales paralelas durante Crisis en Tierras Infinitas. Podría ser una encarnación alternativa de una Tierra o línea paralelas que ya no existen. Sea cual sea su origen, lo cierto es que sabe cómo ocultar su rastro. El Rip Hunter que interactúa con los superhéroes actuales de la Tierra también protege su historia de la manipulación por parte de villanos viajeros temporales.

Tras la sacudida de la realidad de Crisis Infinita –que resultó en la creación de una nueva cosmología de 52 realidades paralelas–, Hunter reclutó al héroe del siglo XXV Booster Gold para salvar todo lo existente del devorador cósmico Mr. Mente y dar estabilidad al nuevo multiverso. Ambos formaron el núcleo de un equipo variable que combate los planes de Despero, Per Degaton, Ultra-Humanita, Black Beetle y otros para reescribir la historia y retorcer la realidad. Ni siquiera Booster es inmune a la tentación: intentó cambiar la historia para impedir el asesinato de su amigo Ted Kord, pero comprendió el alcance de su pecado y reordenó la realidad, mereciendo así la categoría de Señor del Tiempo. Más tarde, Rip admitió que Booster se convertiría un día en su padre.

Rip Hunter salió prácticamente intacto del suceso Flashpoint. A su conclusión, buscó a su padre y, en su lugar, encontró a un Booster Gold diferente. Juntos localizaron al futuro padre de Rip justo cuando comenzaba otra crisis cronal: una letal Convergencia en la que realidades pasadas, presentes y otras previamente borradas fueron empujadas al conflicto, implicando a todos los superhéroes de todos los puntos de la existencia. **SW**

EN EL ARCHIVO

El Rip Hunter original era un acicalado científico-aventurero que construyó las Esferas de Tiempo para descubrir los secretos de la historia. Con el mecánico Jeff Smith, su novia Bonnie Baxter y su hermanito Corky, Rip viajaba por el pasado y el futuro de la Tierra, topándose por el camino con individuos infames como Kublai Kan, Cleopatra o Adolf Hitler, así como con una extraordinaria cantidad de razas extraterrestres que habían visitado nuestro mundo pero se perdieron en la historia.

LECCIONES DE HISTORIA
Rip y sus compañeros aprendieron pronto a esperar lo inesperado cuando se aventuraban en una nueva época.

HISTORIAS CLÁSICAS

***Showcase* #20 (mayo-jun. 1959)**
En su primera aventura, el Rip Hunter original y los primeros Amos del Tiempo viajan a la prehistoria, donde combaten con dinosaurios y criminales.

***Time Masters* #1-8 (feb.-sep. 1990)**
La investigación temporal de Rip lo convierte en objetivo de Vandal Savage y los Illuminati. Junto con los Amos del Tiempo, Rip destapa su conspiración y los combate en momentos clave de la historia.

***Time Masters: Vanishing Point* #1-5 (sep. 2010-feb. 2011)**
Rip, Booster Gold, Green Lantern y Superman forman equipo con Batman, que ha sido lanzado a la deriva en el tiempo tras combatir a Darkseid durante la Crisis Final.

HUNTER, TIM

DEBUT *The Books of Magic* (Vol. 1) #1 (ene. 1990)
VERSIÓN ACTUAL *Justice League Dark* (Vol. 1) #11 (sep. 2012) **BASE** Zona Salvaje
OJOS Marrones **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Mago con un potencial inmenso, profetizado como la única persona que puede manejar con seguridad los Libros de la Magia
ALIADOS Liga de la Justicia Oscura
ENEMIGOS Felix Faust, Nick Necro, Dr. Niebla

Timothy Hunter es un adolescente de quien se dice que es el único que puede usar los poderosos Libros de la Magia sin ser corrompido. Zatanna y John Constantine lo buscaron en Londres para enseñarle el arte de la magia, pero Tim se vio superado por la experiencia y decidió volver a su vida normal.

Con todo, cuando la Liga de la Justicia Oscura reclamó los libros para impedir que cayeran en las infames manos de Felix Faust, Tim los ayudó a recuperar los arcanos volúmenes. Al abrir uno de ellos, fue teleportado a una dimensión llamada Zona Salvaje, cuyos mágicos ciudadanos le contaron que él era Hunter, descendiente de su rey-mago, perdido tiempo atrás, y que habían sido conquistados por los humanos tecnólogos de Época. Con la ayuda de su padre, Tim ayudó a liberar la tierra mágica y decidió quedarse allí. **SW**

HUNTRESS [CAZADORA]

DEBUT *All-Star Comics* #69 (nov.-dic. 1977)
VERSIÓN ACTUAL *The Huntress* (Vol. 3) #1 (dic. 2011)
NOMBRE REAL Helena Wayne
ESTATURA 1,80 m **PESO** 59 kg **OJOS** Azules **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Amplio entrenamiento en acrobacia, ocultación y artes marciales; experta con la ballesta
ALIADOS Power Girl, Maravillas del Mundo **ENEMIGOS** Steppenwolf, Desaad

Helena Wayne es hija de Bruce Wayne y Selina Kyle (Batman y Catwoman) de Tierra-2, y ejerció como Robin. Sus padres murieron cuando las fuerzas de Apokolips atacaron Tierra-2, y Helena y su amiga Kara Zor-El (Supergirl de Tierra-2) entraron en un boom tubo para acabar en Tierra-0. Adoptaron nuevas identidades (Helena se convirtió en Helena Bertinelli/Cazadora, y Kara, en Karen Starr/Power Girl), y Helena, armada con una ballesta, se erigió en protectora de las mujeres maltratadas.

Helena y Kara fueron atacadas varias veces por el villano apokolipsiano Desaad, que también había sido exiliado a esta realidad. Finalmente, encontraron un portal de regreso a Tierra-2, que estaba bajo el ataque de Darkseid y Apokolips; pero Helena fue capturada por Desaad y transformada en la grotesca Hambruna, una de las Cuatro Furias de Darkseid. Al cabo, sus amigos le devolvieron su forma humana y, junto con otros supervivientes, abandonó Tierra-2 antes de que fuera destruida. **SW**

EN EL ARCHIVO

En su encarnación pre-Flashpoint, Helena Bertinelli era hija de uno de los jefes mafiosos de Gotham. Tras ver a su familia masacrada, se entrenó para convertirse en Cazadora e inició su propia guerra personal contra el crimen organizado. Batman no aprobaba sus violentos métodos, pero ella trabó amistad con otros miembros de la batfamilia, y al final encontró un hogar en Aves de Presa, el equipo femenino de Oráculo, del que fue miembro largo tiempo.

CÓDIGO DE VENGANZA
Cuando su familia fue asesinada, Helena se convirtió en una despiadada vigilante contra la mafia.

HUSH [SILENCIO]

DEBUT *Batman* (Vol. 1) #609 (ene. 2003)
VERSIÓN ACTUAL *Batman Eternal* #21 (oct. 2014)
NOMBRE REAL Thomas Elliot **BASE** Gotham City
ESTATURA 1,90 m **PESO** 100 kg
OJOS Azules **CABELLO** Pelirrojo
PODERES/HABILIDADES Genio táctico; cirujano experto; hábil tirador con pistola; usa hologramas para crear señuelos
ALIADOS Jason Bard, Arquitecto
ENEMIGOS Batman, familia Batman, Spoiler

Cuando Tommy Elliot era un niño, idolatraba a su mejor amigo, Bruce Wayne. Incluso llegó al extremo de matar a sus propios padres para ser huérfano como él. Pero Bruce lo rechazó cuando Tommy empezó a suplantarlo, y entonces este se obsesionó con destruir a su antiguo ídolo. Se cubrió la cabeza con vendas y se convirtió en el azote tanto de Bruce Wayne como de Batman bajo la identidad del cirujano y genio criminal Silencio.

Tras lanzar una serie de sangrientos ataques contra Batman y sus seres queridos, Silencio desapareció por un tiempo, pero después resurgió con un nuevo plan para destrozar la vida de Batman. Inculpó al comisario Jim Gordon por asesinato, inyectó toxina del miedo a Alfred y desencadenó disturbios y ataques terroristas por toda Gotham City. Su golpe maestro fue la destrucción del Asilo Arkham, que conllevó la fuga masiva de sus internos.

Luego hizo explotar el arsenal secreto de Batman oculto bajo la ciudad, lo que llevó a la confiscación de las acciones de Empresas Wayne por parte de las autoridades. Finalmente, Batman capturó y encarceló a Silencio; pero, cuando una alianza de villanos atacó Gotham, este escapó y utilizó los recursos tecnológicos de la batcueva contra la familia Batman, antes de ser abatido por Alfred. **SW**

ODIO ARDIENTE
El objetivo último de Silencio es destruir a Batman y todo lo que él aprecia... incluida Gotham City.

EN EL ARCHIVO

El Silencio pre-Flashpoint estaba traumatizado por una niñez de abusos y planeó matar a sus padres y apropiarse de su dinero. Además, guardaba rencor hacia su amigo Bruce Wayne por su riqueza y estatus. Como Silencio, planeó con Acertijo destruir a Batman mediante ataques destinados a quebrar su cuerpo y su espíritu. En «Corazón de Silencio» intensificó su campaña de terror robando de manera literal el corazón de Catwoman, tan querida para Batman.

IGUALES Y OPUESTOS
Tommy Elliot no se detendría ante nada para adoptar cada aspecto de la vida de Bruce Wayne, incluido el papel de Batman.

IBAC

DEBUT *Captain Marvel Adventures* #8 (mar. 1942)
VERSIÓN ACTUAL *Justice League of America* (Vol. 3) #7.4 (nov. 2013)
BASE Kahndaq
OJOS Negros **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Hábil y despiadado general y guerrero
ALIADOS Hordas bárbaras
ENEMIGOS Black Adam

Hace 4000 años, un señor de la guerra bárbaro conocido como Ibac I invadió el país de Kahndaq y esclavizó a su pueblo. Los obligó a construir una poderosa capital y a erigir templos para sus dioses. El pueblo de Kahndaq se alzó contra él, pero su rebelión fue brutalmente sofocada por las hordas de Ibac. Entre las víctimas se hallaron la esposa, los hijos y los sobrinos de un hombre llamado Adam. Los dioses de Kahndaq dieron poder a Adam para liberar a su nación, y él abatió a los soldados de Ibac con rayos y convirtió al tirano en piedra.

La historia de Ibac y Black Adam se convirtió en leyenda, pero la estatua de Ibac retorciéndose de agonía aún perdura en la capital como aviso para tiranos. Irónicamente, un dictatorial presidente llamado también Ibac gobierna hoy Kahndaq. **SW**

ICEMAIDEN [DONCELLA DE HIELO]

DEBUT *Super Friends* (Vol. 1) #9 (dic. 1977)
NOMBRE REAL Sigrid Nansen
OJOS Azules **CABELLO** Blanco
PODERES/HABILIDADES Criocinesis: controla el frío y el hielo, y crea armaduras de hielo
ENEMIGOS Delores Winters, Niebla
AFILIACIONES Guardianes Globales, Liga de la Justicia, Liga de la Justicia Internacional

La madre de Sigrid Nansen, entregada científica, obligó a su hija a participar en experimentos del gobierno noruego para replicar los poderes de la tribu mítica del pueblo de hielo. Las pruebas le dieron a esta poderes criogénicos, si bien su piel se volvió azul. Como Doncella de Hielo, Sigrid fue seleccionada para unirse a los Guardianes Globales, el equipo internacional del Dr. Niebla.

Cuando Tora Olafsdotter, miembro genuino del pueblo de hielo, se unió a los Guardianes como Hielo, Sigrid se sintió superada. Pero cuando Hielo perdió la vida a manos de Overmaster, Doncella de Hielo aceptó ocupar su lugar en la Liga de la Justicia Internacional. Engañada para desertar del grupo por Niebla, este adoptó su forma para atacar a la JLI desde dentro, y mató a Amazing Man, Diablo Azul y Zorra Carmesí. Luego Sigrid sería capturada en una operación de robo de órganos dirigida por Delores Winters, que se injertó la piel de Doncella de Hielo y adquirió sus poderes. **SW**

ICE [HIELO]

DEBUT *Justice League International* (Vol. 1) #12 (abr. 1988)
VERSIÓN ACTUAL *Justice League International* (Vol. 3) #1 (nov. 2011)
NOMBRE REAL Tora Olafsdotter
ESTATURA 1,70 m **PESO** 74 kg
OJOS Azules **CABELLO** Blanco
PODERES/HABILIDADES Utiliza la criocinesis para lanzar rayos congeladores, crear constructos de hilo y volar sobre una plataforma de hielo
ALIADOS Fuego (Beatriz Bonilla Da Costa), Green Lantern (Guy Gardner)
ENEMIGOS Peraxxus
AFILIACIONES Liga de la Justicia Internacional

Nacida con poderes criogénicos, la noruega Tora Olafsdotter decidió dejar su país natal para seguir una carrera superheroica como Hielo. No tardó en forjar una estrecha amistad con su compañera Fuego, y en salir con el temperamental Green Lantern Guy Gardner.

Fue seleccionada como representante escandinava para la Liga de la Justicia Internacional, patrocinada por la ONU. En su primera misión en Perú, fue alcanzada por la descarga térmica de un robot alienígena, lo que obligó al equipo a retirarse. Después, la JLI se enfrentó al amo del robot, el alien saqueador de recursos Peraxxus, y lo derrotaron. Más tarde, mientras la JLI se hallaba en un evento publicitario, explotó una bomba; Rocket Red murió y Hielo quedó gravemente herida, requiriendo cirugía de urgencia.

Tras recuperarse, Hielo no volvió con la JLI, y más tarde, tras romper con Guy después de una discusión, se marchó para pasar un tiempo a solas en las montañas. Guy se presentó en su cabaña como Red Lantern e intentó reconciliarse con ella. Hielo tenía sus dudas pero, una vez él demostró que tenía su rabia bajo control, aceptó acompañarlo a unas vacaciones en las playas de Dubái. **SW**

LOS OPUESTOS SE ATRAEN
El apasionado romance de Hielo con el volcánico Guy Gardner fue un ciclo constante de rupturas y reconciliaciones.

PODER HELADO
El poder criogénico de Hielo le da muchas opciones en combate, permitiéndole congelar a sus enemigos y crear barreras y toboganes de hielo.

EN EL ARCHIVO

Antes de Flashpoint, Hielo era princesa de una tribu del pueblo de hielo con poderes basados en el frío. Dejó a su pueblo para unirse a los Guardianes Globales y luego a la Liga de la Justicia Internacional.

Murió aparentemente a manos del villano Overmaster, pero su cuerpo fue hallado por las Aves de Presa. Se recuperó, pero, traumatizada por la experiencia, liberó una potente y peligrosa tormenta de hielo. Recuperado finalmente el sentido –después de un bofetón de Cazadora–, se quedó con Aves de Presa para iniciar una nueva vida.

HIJA DEL NORTE
Hielo sirvió como representante de Noruega en los Guardianes Globales, pero no tardó en encontrar su verdadera identidad como heroína.

ICICLE

DEBUT *Infinity Inc.* (Vol. 1) #34 **(ene. 1987)**
VERSIÓN ACTUAL *Green Team: Teen Trillionaires* #5 **(dic. 2013)**
NOMBRE REAL Cameron Mahkent
ESTATURA 1,80 m **PESO** 79 kg
OJOS Blancos **CABELLO** No tiene
PODERES/HABILIDADES Poderes de control y generación de hielo. Su cuerpo parece hecho de hielo viviente y puede alterar su forma a voluntad
ALIADOS Bellachek Temple
ENEMIGOS Green Team, Nightwing

CONGELACIÓN
Icicle usó su poder para abatir la nave espacial del Green Team en el asteroide de Bellachek Temple.

Cameron Mahkent era un criminal

sádico y despiadado que recibió el poder de generación de hielo del misterioso y megamillonario Bellachek Temple. Entusiasmado con su nueva facultad, Mahkent adoptó el nombre de Icicle y se entrenó en el uso de sus poderes.

Bellachek le dio un encargo especial: proteger un meteoro mientras se extraían sus minerales mediante nanobots, y luego estrellarlo en el sur de California. Con ello podía matar a millones de personas inocentes, pero a Icicle eso no le preocupaba, siempre que recibiera un buen pago. Cuando el equipo de jóvenes superhéroes Green Team llegó al meteoro para investigar, Icicle congeló su nave e hizo que se estrellara. Luego utilizó sus poderes de frío para congelar la nanoarmadura del comandante Murphy, el líder del grupo. El Green Team peleó con Icicle, pero el villano los superaba con una gran variedad de armas heladas. Finalmente, el equipo provocó una explosión que partió el meteoro en dos, dejando a Icicle a la deriva en el espacio. Se desconoce su destino. **SW**

EN EL ARCHIVO

Antes de Flashpoint, Cameron Mahkent era hijo del villano original Icicle, Joar Mahkent, que debutó en *All-American Comics* (Vol. 1) #90 (oct. 1947). Los poderes de Cameron eran innatos, ya que su ADN había sido alterado por la exposición al proyector de frío de su padre.

Sirvió en la Sociedad de la Injusticia, a las órdenes del Mago y a las de Johnny Sorrow, y durante Crisis Infinita se unió a la Sociedad Secreta de Supervillanos. Estando en la Sociedad de la Injusticia conoció a Tigresa, y luego tuvieron una hija.

SANGRE FRÍA
Cameron Mahkent heredó los poderes (y la moral) de su padre y continuó la tradición familiar convirtiéndose en un supervillano.

ESCALOFRIANTE
Icicle mostró un sádico júbilo ante la ocasión de utilizar sus gélidas habilidades contra el Green Team.

IGNITION [IGNICIÓN]

DEBUT *Adventures of Superman* **(Vol. 1) #582 (sep. 2000)**
ESTATURA 2,26 m **PESO** 258 kg
PODERES/HABILIDADES Su traje le proporciona un poderoso blindaje, una inmensa fuerza, vuelo y poderes de proyección de energía
ALIADOS Emperador Joker
ENEMIGOS Superman
AFILIACIONES Liga de la Anarquía del Joker, Escuadra de Zod

Superman se topó con Ignición en una versión de la Tierra creada por el Joker tras robar el poder alterador de la realidad de Mr. Mxyzptlk. Fuerza de destrucción masiva, Ignición era miembro de la Liga de la Anarquía del Joker en la ciudad de Meflópolis. Pero Joker negó haberlo creado, dando a entender que en realidad podía proceder del universo real.

Superman dio por hecho que Ignición desaparecería junto con el dominio del Joker, y se sorprendió al verlo reaparecer como parte del ejército de Zod en la nación soviética de Pokolistán. A Ignición se le encomendó la misión de proteger el conversor solar que Zod estaba usando para cambiar el color del Sol. Metallo lo atacó, aplastó a Ignición y destruyó el conversor. Cuando el Hombre de Acero derrotó a Zod, Ignición desapareció. **SW**

IMMORTAL MAN [HOMBRE INMORTAL]

DEBUT *Strange Adventures* **(Vol. 1) #177 (jun. 1965) VERSIÓN ACTUAL** ***The Multiversity: The Society of Super-Heroes: Conquerors of the World*** **#1 (nov. 2014)**
NOMBRE REAL Klarn Arg
PODERES/HABILIDADES Poder de reencarnación; telequinesis, vuelo; puede lanzar descargas flamígeras por los ojos

En la era prehistórica, Klarn Arg era el defensor de su tribu y un feroz oponente del maligno Vandar Adg. Un día, mientras peleaban, explotó un meteoro sobre ellos cuya radiación bañó a Vandar y le hizo inmortal, mientras que Klarn halló una gema procedente del meteoro que lo reencarnaba después de morir. Vandar tomó el nombre de Vandal Savage; Klarn se convirtió en el Hombre Inmortal y pereció muchas veces combatiendo a su antiguo enemigo.

En el siglo XX, el Hombre Inmortal reclutó a los Héroes Olvidados para que le ayudaran a combatir a Savage. Dio su vida durante Crisis en Tierras Infinitas y fue capturado por Savage y criogenizado. Klarn pareció morir de forma definitiva cuando Savage lo liberó para combatir al Niño Torcido y borrar a este ser de la creación. Sin embargo, reapareció durante el suceso «Multiverso» para volver las tornas contra Savage, liberando de paso una mayor amenaza. **SW**

IMPERIEX

DEBUT *Superman* (Vol. 2) #153 (feb. 2000)
ESTATURA 2,01 m **PESO** 447 kg
OJOS Rojos **CABELLO** No tiene
PODERES/HABILIDADES Maneja la entropía; fuerza y resistencia inconmensurables; generación de agujeros negros; destrucción del universo **ENEMIGOS** Superman, Lex Luthor, Mongul, Brainiac 13, Darkseid
AFILIACIONES Vaciadores, Mundoguerra

Imperiex es una entidad conceptual: la personificación sintiente de la entropía. Compuesto de energía pura, el Destructor de Galaxias es el agente del declive y la aniquilación; existe desde el principio del tiempo y es anterior al nacimiento del primer universo. Vestido generalmente con una armadura robótica, su función es eliminar cada universo viejo y defectuoso y crear uno nuevo mediante un big bang, con el propósito de llegar a producir un universo perfecto.

Considerando que la Tierra era el punto focal de la existencia actual, Imperiex dirigió sus drones contra ella, destruyendo planetas a su paso, pero fue detenido por una coalición de héroes de la Tierra y otros mundos. Con Luthor y Darkseid liderando la resistencia, Superman perdió en combate a muchos camaradas. Esta resistencia atrapó la mente de Imperiex en el interior de Mundoguerra y lo impulsó a través de un boom tubo temporal hasta el principio del tiempo. Allí desencadenó su big bang y, paradójicamente, inició el universo actual. **WW**

LA CARA DEL DESTINO
Fuerza primordial de escala cósmica, Imperiex Prime podía concentrar su conciencia e interactuar con los combatientes a nivel personal.

INDIGO TRIBE [TRIBU ÍNDIGO]

DEBUT *Green Lantern* (Vol. 4) #25 (ene. 2008)
VERSIÓN ACTUAL *Green Lantern: New Guardians* (Vol. 1) #1 (nov. 2011)
BASE Nok
PODERES/HABILIDADES Vuelo; teleportación; campos de fuerza protectores; proyección de aura; conversión de energía; creación de constructos de luz; canalización de otros colores cercanos del Espectro Emocional (manejados a través de varas de poder mejoradas por sus anillos)
ALIADOS Green Lantern Corps, Blue Lantern Corps
ENEMIGOS Sinestro, Mano Negra, Tercer Ejército, Guardianes del Universo
AFILIACIONES Natromo, Nuevos Guardianes

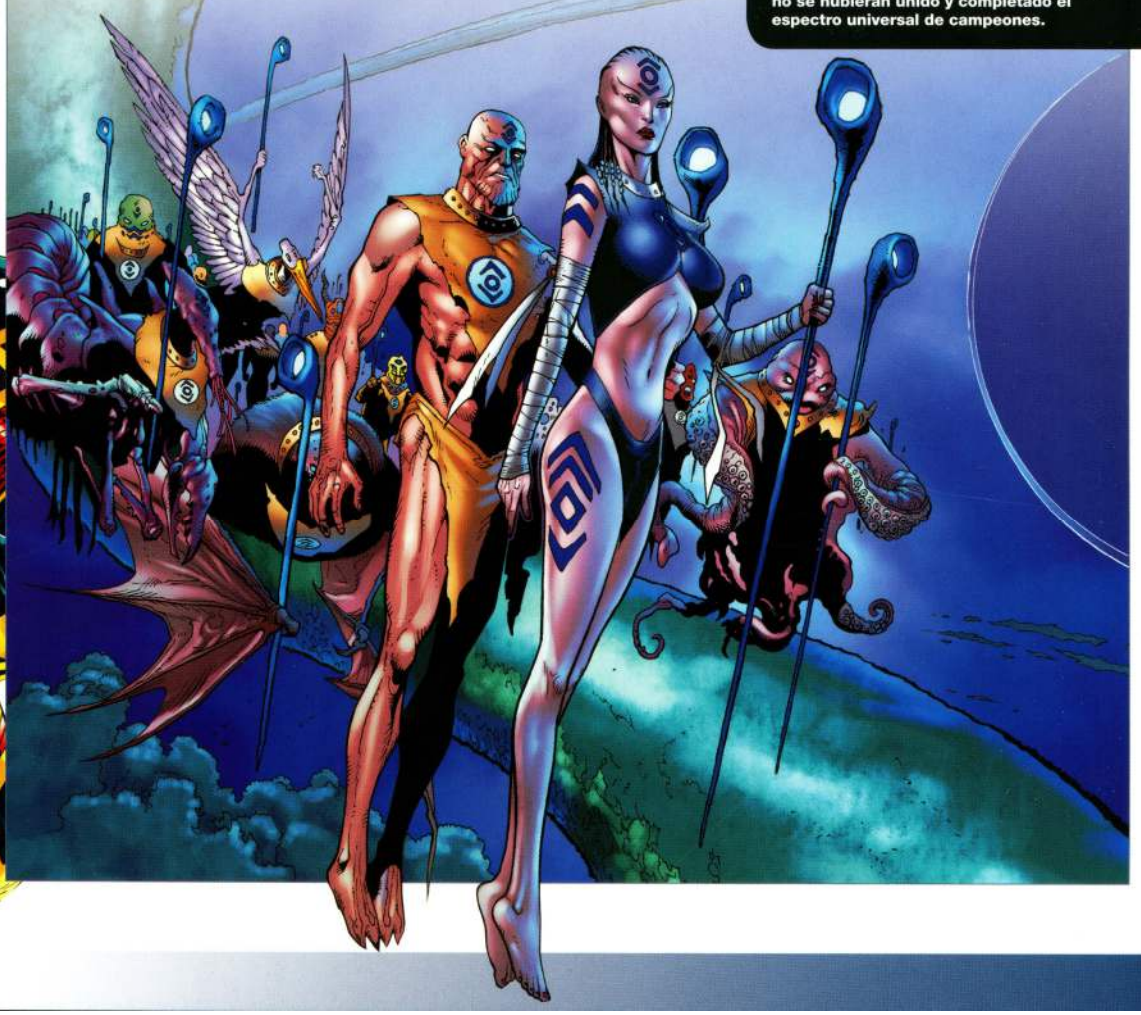
La tribu nómada índigo utiliza la luz de la compasión del Espectro Emocional, extraída de cada ser vivo de la creación. La luz es encarnada por la entidad Prosélito, que personifica el mantra: «La rabia surge del asesinato. La esperanza del rezo. Y por último, la compasión se nos ofrece a todos».

Los Indigo Lanterns son todos ex criminales (asesinos… o peor), pero el brillo de la compasión suprimió el resto de sus emociones y los impulsó a cambiar. Revisan constantemente su abominable pasado mientras actúan de modo benevolente. Sus actos son impredecibles. En general, la tribu evita la agresión, y solo interviene como último recurso.

El arcano monje Natromo captó originalmente la luz para el Green Lantern Abin Sur, ya que este previó que los Guardianes del Universo acabarían traicionando al Cuerpo, convirtiéndose en una amenaza para todo la creación. Necesitando una fuerza que contrarrestara el poder insensible de los Guardianes, Sur creyó que el éxito llegaría no a través del conflicto sino de la rehabilitación.

La tribu índigo habla un idioma intraducible para otros seres o para los anillos verdes de poder. Su juramento dice: «Tor lorek san, bor nakka mur, / Natromo faan tornek wor ur. / Ter Lantern ker lo Abin Sur, / Tan lek kek nok… ¡Formorrow Sur!». **WW**

ÚLTIMO RECURSO
La distante y enigmática tribu índigo tan solo interviene cuando la vida misma está en juego y todos los demás Cuerpos han fracasado.



EN EL ARCHIVO

La tribu índigo es la menos comprendida de los Lantern Corps. Sin ser pacifistas, son estrictamente reactivos, y prefieren distanciarse del conflicto y seguir su propio camino a menos que el universo mismo esté en peligro. Sus varas y anillos anulan los otros colores del Espectro Emocional, incluso la energía Black Lantern, lo que hizo de ellos un factor decisivo para derrotar a los muertos alzados durante la Noche Más Oscura de la Guerra de la Luz.

GUERREROS ARCOÍRIS
Los voraces muertos resucitados habrían consumido toda vida si los nómadas índigo no se hubieran unido y completado el espectro universal de campeones.

INDIGO 1 [ÍNDIGO 1]

DEBUT *Green Lantern* (Vol. 4) #25 **(ene. 2008)**
VERSIÓN ACTUAL *Green Lantern* (Vol. 5) #6 **(abr. 2012)**
NOMBRE REAL Iroque
BASE Nok
OJOS Índigo **CABELLO** Púrpura
PODERES/HABILIDADES Liderazgo y compasión; vuelo; teleportación; campos de fuerza protectores; proyección de aura; conversión de energía; creación de constructos de luz; canalización de otros colores del Espectro Emocional (manejados a través de su vara de poder o su anillo)
ALIADOS Hal Jordan, Kyle Rayner
ENEMIGOS Sinestro, Mano Negra, Guardianes del Universo
AFILIACIONES Tribu índigo, Natromo, Nuevos Guardianes

Iroque era una villana letal que combatió al Green Lantern Abin Sur y consideró su mayor triunfo eliminar a su hija. Más tarde Abin la llevó al antiguo planeta prisión Nok, donde él había conspirado con el anciano monje Natromo para construir una batería de poder que utilizara la luz más extraña del Espectro Emocional: la índigo.

Iroque fue obligada a portar un anillo índigo, y quedó inmediatamente abrumada por las horrorosas consecuencias de sus actos pasados. Decidida a compensarlos, inició el lento proceso de reclutar a otros para la causa de la tribu índigo. Nadie llevaba un anillo índigo por voluntad propia, y por ello Iroque, implacable, debía obligar a sus discípulos –elegidos entre los peores malhechores existentes– a hacerse miembros de la tribu, que aguardaba pacientemente el momento previsto por Abin Sur: aquel en que los Guardianes traicionarían al universo, y entonces la tribu sería llamada a defenderlo.

El mayor logro de Índigo 1 llegó cuando la Batería Central de Poder de Nok fue destruida. Privados de la compasión de sus anillos, los otros miembros de la tribu volvieron a ser los monstruos del pasado. Iroque, sin embargo, había cambiado de forma permanente y experimentaba un remordimiento auténtico, lo que permitió a Natromo reconstruir la Batería y continuar la cruzada. **WW**

EN EL ARCHIVO

Índigo 1 persiguió siempre metas ocultas, dictadas exclusivamente por su compasión. Cuando Sinestro regresó a la fuerza a las filas de los Green Lanterns, fue abducido a Nok y obligado a portar un anillo de poder índigo. Su redención espiritual tuvo un efecto inmediato, y solo fue detenido por la súbita destrucción de la Batería Central de Poder de la tribu índigo. De no ser por esto, Iroque habría sido capaz de rehabilitar a una de las peores amenazas del universo.

HÉROE CAÍDO
La decidida persuasión de Iroque penetró en la negra alma de Sinestro y alcanzó al noble campeón que fue en el pasado.

EN EL ARCHIVO

Como sátira de los cómics de superhéroes y de la cultura popular, los Cinco Inferiores chocaron con enemigos de aspecto muy familiar, como un grupo de jóvenes mutantes a la moda, dioses nórdicos, hombres de la selva y un friki que se ponía grande y verde al enfadarse. Pero su mayor desafío llegó cuando toda la escudería de DC, e incluso el equipo creativo de la empresa, se sublevó por sus bochornosas payasadas.

LA CORTESÍA CUENTA
El crimen tiene poco que temer cuando los Cinco Inferiores se aprestan para la acción.

INFERIOR FIVE [CINCO INFERIORES]

DEBUT *Showcase* #62 **(mayo-jun. 1966)**
VERSIÓN ACTUAL *Bat-Mite* #5 **(dic. 2015)**
UNIVERSO Tierra-12 **BASE** Megalópolis
MIEMBROS/PODERES Bufón: listo pero enclenque; **Pluma Blanca**: arquero omnifóbico; **Conejita Tonta**: superfuerte e hiperdensa; **Hombre Torpe**: superfuerte e invulnerable, pero superpatoso; **Zepelín**: flota en el aire, pero carece de fuerza impulsora
ALIADOS Jefe de policía Gerónimo
ENEMIGOS Hombre Montaña, Esvástica Enmascarada, Gorrión, Demonio de la Velocidad, Hechicera de Plata
AFILIACIONES Brigada de la Libertad, Capitán Zanahoria y el Equipo del Zoo

Los Cinco Inferiores son los héroes más tristes de la creación. Hijos de la legendaria Brigada de la Libertad de la II Guerra Mundial, sus amorosos padres los presionaron para formar una nueva alianza contra el mal, a pesar de su total carencia de entrega o del más mínimo interés por capturar criminales.

Aunque sus supercapacidades combinadas son impresionantes –en especial la de Leander Brent/Hombre Torpe para causar daños colaterales por accidente–, sus motivaciones para emprender una cruzada eran inexistentes. El dibujante de cómics Myron Victor prefería dibujar villanos a luchar contra ellos como Bufón, y Herman Cramer (Zepelín) solo ansiaba cocinar en su restaurante. El fotógrafo William King (Pluma Blanca) tenía miedo hasta de los modelos que fotografiaba, excepto de la dulce y muy, muy simplona Athena (Conejita Tonta), pero tenía aún más miedo de admitirlo ante su padre.

Contra todo pronóstico, el quinteto ha batido a un notable número de siniestros adversarios –normalmente tanto por pura suerte como por su esfuerzo concertado–, enorgulleciendo a sus familias. Pero siguen considerando una victoria aún mayor el día en que pueden dejarse puesta la ropa de civil y conservar la dignidad intacta. **WW**

INFINITY INC.

DEBUT *All-Star Squadron* (Vol. 1) #25 **(sep. 1983)**
MIEMBROS NOTABLES/PODERES (EQUIPO ORIGINAL) Star-Spangled Kid (Sylvester Pemberton): cinturón convertidor cósmico; **Furia** (Lyta Trevor): superfuerte, inmune a la magia; **Jade** (Jennifer-Lynn Hayden): Green Lantern; **Nuklón** (Albert Rothstein): control de la densidad; **Power Girl** (Kara Zor-El): kryptoniana; **Brainwave Jr.** (Hank King Jr.): poderes psíquicos; **Northwind** (Norda Cantrell): vuelo, magia; **Sr. Huesos**: toque de cianuro; **Escarabajo de Plata** (Hector Hall): vuelo; **Wildcat** (Yolanda Montez): agilidad increíble y garras
MIEMBROS NOTABLES/PODERES (EQUIPO DE LUTHOR) Acero (John Henry Irons): armadura propulsora, martillo cinético; **Vaporlock** (Natasha Irons): vuelo, magia; **Amazing Woman** (Erik Storn): cambio de sexo; **Vanilla** (Mercy Graves): experta en armas, soberbia luchadora; **Nuklón** (Gerome McKenna): autoduplicación
ENEMIGOS Ultra-Humanita, Solomon Grundy, Dr. Benjamin Love

LA LIGA DE LUTHOR
1 Vaporlock
2 Vanilla
3 Amazing Woman
4/5 Nuklón

INFINITY INC. ORIGINAL
1 Nuklón
2 Escarabajo de Plata
3 Cazadora
4 Power Girl
5 Brainwave Jr.
6 Jade
7 Star-Spangled Kid

Infinity Inc. surgió como contrapartida juvenil de la Sociedad de la Justicia de América. Cuando a cuatro jóvenes héroes se les negó el ingreso en la JSA, Star-Spangled Kid (Sylvester Pemberton) propuso crear su propio equipo, y así nació Infinity Inc. Los jóvenes fueron llevados atrás en el tiempo, a la II Guerra Mundial, y manipulados para volverse contra la Sociedad de la Justicia. Aunque fueron unos comienzos poco favorables, el grupo no tardó en tener aventuras más exitosas, y se ganaron el respeto de sus mayores.

Cuando Infinity Inc. chocó con el científico loco Benjamin Love, reclutó a dos de sus sujetos de prueba, Sr. Huesos y Wildcat (Yolanda Montez). Esto acabaría en tragedia: mientras combatían a Solomon Grundy, Sr. Huesos fue arrojado contra Skyman (nombre que se daba ahora a sí mismo Star-Spangled Kid) y lo mató con su toque de cianuro. Devastado por la pérdida de su líder, el equipo se deshizo.

El nombre Infinity Inc. fue usado por un grupo de héroes que adquirieron sus poderes a través del Proyecto Hombre Común de Lex Luthor. El nuevo Infinity Inc., que los medios llamaban «Liga de la Justicia de Luthor», era un gancho publicitario para LexCorp y una defensa contra los villanos creados por ella. El grupo fue liderado por Acero e incluyó a Vaporlock, Amazing Woman, Nuklón, Hombre Común, Vanilla y el nuevo Skyman. **SW**

INFINITY MAN [HOMBRE INFINITO]

DEBUT *Forever People* (Vol. 1) #1 **(feb.–mar. 1971)**
VERSIÓN ACTUAL *Infinity Man and the Forever People* #2 **(sep. 2014)**
BASE Nueva Génesis
ESTATURA 1,93 m **PESO** 112 kg
PODERES/HABILIDADES Vuelo; descargas de energía; fuerza y resistencia increíbles
ENEMIGOS Mantis, Himón

Hombre Infinito es la manifestación de la compasión de Izaya, señor de Nueva Génesis. Cuando Hombre Infinito se desgajó de él, Izaya se convirtió en Highfather, comprometido con el sustento de la ley y el orden más que de la libertad. En una cruzada para redimir a Highfather, Hombre Infinito eligió como agentes a cinco jóvenes Nuevos Dioses: los Jóvenes Eternos.

Cuando los Jóvenes Eternos fueron atacados en la Tierra por el villano Mantis, su Madre Caja empezó a brillar; al tocarla, desaparecieron en una explosión de luz, y fueron reemplazados por el Hombre Infinito, que derrotó a Mantis. Cuando los Jóvenes Eternos despertaron en un callejón, Hombre Infinito apareció en unos televisores cercanos y les explicó que, juntos, lucharían por la liberación tanto del despotismo de Highfather como de la cruel opresión de su malvado hermano, Darkseid. **SW**

INJUSTICE GANG [BANDA DE LA INJUSTICIA]

DEBUT *Justice League of America* (Vol. 1) #111 **(mayo–jun. 1974)** (equipo de Libra); *JLA* (Vol. 1) #9 **(sep. 1977)** (equipo de Luthor)
MIEMBROS/PODERES (EQUIPO DE LIBRA) Libra (Justin Ballantine): superpoder de absorción; **Chronos** (David Clinton): manipulación del tiempo; **Amo de los Espejos** (Sam Scudder): descargas láser; **Espantapájaros** (Dr. Jonathan Crane): toxinas del miedo; **Hiedra Venenosa** (Pamela Isley): control vegetal, venenos; **Ladrón Sombra** (Carl Sands): cambia al estado de sombra; **Hombre Tatuado** (Abel Tarrant): tatuajes vivientes
MIEMBROS/PODERES (EQUIPO DE LUTHOR) Joker: toxina joker, artefactos letales; **Dr. Luz** (Arthur Light): poderes lumínicos, proyección y absorción de energía; **Amo de los Espejos** (Evan McCulloch): viajes dimensionales a través de espejos; **Señor de los Océanos** (Orm Marius): fuerza, adaptación submarina, control de la vida marina; **Jemm**: vuelo, superfuerza, poderes psíquicos; **Circe**: hechicería; **Reina Abeja** (Zazzala): aguijones, polen nublador mental; **General** (Wade Eiling): superfuerza y resistencia; **Prometheus**: mejoras cibernéticas

La primera Banda de la Injusticia estaba formada por seis villanos reclutados por el enigmático Libra, en apariencia para contrarrestar a la Liga de la Justicia; incluso actuaba desde un satélite que orbitaba la Tierra en el lado opuesto al de la JLA. La Banda se lanzó a combatir a la JLA, pero había sido engañada: Libra la había utilizado para atraer a la JLA y robar la mitad de los poderes de los héroes con su transmortificador de energía. Una vez tomados esos poderes, Libra aumentó de tamaño y fue absorbido por el cosmos. Luego, la Banda de la Injusticia trabajó para el Constructo y Abra Kadabra antes de disolverse.

Cuando Superman fue líder de la JLA, Lex Luthor creó una nueva Banda de la Injusticia para oponerse a lo que consideraba una escalada en su conflicto con el Hombre de Acero. Intentó sembrar la disidencia dentro de la JLA y forzar su ruptura, pero fracasó. La nueva versión de la Banda de Lex también fue un fracaso: cayó bajo el control del arma alienígena Mageddon antes de ser derrotada. **SW**

INJUSTICE LEAGUE [LIGA DE LA INJUSTICIA]

DEBUT *Justice League International* (Vol. 1) #23 **(ene. 1989)**
VERSIÓN ACTUAL *Forever Evil* #3 **(ene. 2014)**
MIEMBROS/PODERES Lex Luthor: genio amoral; **Manta Negra**: rayos ópticos; **Black Adam** (Teth-Adam): poder divino; **Subject B-0**: clon inacabado de Superman; **Capitán Frío** (Leonard Snart): poderes criogénicos
ALIADOS Batman, Catwoman, Liga de la Justicia
ENEMIGOS Sindicato del Crimen, Sociedad Secreta
AFILIACIONES Liga de la Justicia

Cuando el Sindicato del Crimen (una versión maligna de Tierra-3 de la Liga de la Justicia) invadió la Tierra y dejó fuera de juego a los equipos de la Liga de la Justicia, muchos de los supervillanos del mundo eligieron servir a los conquistadores e integrarse en su también llamada Sociedad Secreta. Pero Lex Luthor no: él decidió que, si la Liga de la Justicia no podía liberar el mundo, le tocaba hacerlo a él.

Después de recibir de LexCorp una armadura propulsora, Lex Luthor reclutó para su propia Liga de la Injusticia a los insumisos Black Adam, Manta Negra y Capitán Frío, junto con el clon inacabado de Superman B-0. Tras contactar con Batman, Catwoman, Sinestro y Deathstroke, la Liga de la Injusticia se enfrentó al Sindicato del Crimen. B-0 murió, pero Lex derrotó a Ultraman y Mazahs (un Lex Luthor alternativo con los poderes de Shazam), y el Capitán Frío mató a Johnny Quick. Esto dio a Batman la oportunidad de liberar a la Liga de la Justicia de su prisión dentro de la Matriz Firestorm.

Con el Sindicato del Crimen vencido, la Liga de la Justicia aceptó limpiar los antecedentes de los miembros de la Liga de la Injusticia. Pero, sin la amenaza del Sindicato para unirlos, se separaron… si bien Capitán Frío y Lex Luthor decidieron unirse a la Liga de la Justicia. **SW**

EN EL ARCHIVO

La primera Liga de la Injusticia pre-Flashpoint fue un incompetente equipo de enemigos de la Liga de la Justicia Internacional, contratados como «Liga de la Justicia Antártica» por Maxwell Lord. Sin embargo, *Silver Age: Showcase* #1 relata las aventuras de una Liga de la Injusticia anterior, que incluía a Lex Luthor. Este también fundó la Liga de la Injusticia Ilimitada, que gozó de cierto éxito contra la JLA, pero es más famosa por colarse en la boda de Green Arrow y Canario Negro.

VUELTA DE TORNAS
La Liga de la Injusticia tuvo contra las cuerdas a sus opuestos heroicos en muchas ocasiones, como cuando torturaron a la Liga de la Justicia para encolerizar a Superman.

INJUSTICE SOCIETY [SOCIEDAD DE LA INJUSTICIA]

DEBUT *All-Star Comics* #37 **(oct.-nov. 1947)**
MIEMBROS NOTABLES/PODERES (PRIMER EQUIPO) Mago (William Zard): ilusionista; **Onda Cerebral** (Henry King Sr.): poderes psíquicos; **Jugador** (Steven Sharpe III): maestro del disfraz; **Per Degaton**: precognición, viaje temporal; **Pensador** (Clifford DeVoe): control mental, telequinesis; **Vandal Savage**: inmortalidad, gran capacidad mental y física; **Violinista** (Isaac Bowin): hipnosis musical; **Arlequín** (Molly Mayne): gafas hipnóticas; **Shade** (Richard Swift): poderes de las sombras; **Solomon Grundy** (Cyrus Gold): superfuerza
MIEMBROS NOTABLES/PODERES (EQUIPO POSTERIOR) Johnny Sorrow: psíquico, mirada letal; **Tigresa** (Artemis Crock): atleta; **Geomancer**: control de la Tierra; **Icicle** (Cameron Mahkent): poderes criogénicos; **Avispa Asesina**: vuelo, aguijones eléctricos

La Sociedad de la Injusticia fue fundada por el Mago con los objetivos de derrotar a la Sociedad de la Justicia y apoderarse de EE UU. El grupo usó diversos ardides para atrapar a los miembros de la JSA antes de someterlos a juicio. Pero Green Lantern fue capaz de infiltrarse en el proceso, liberar a sus camaradas y derrotar a los villanos. Mago reuniría al menos dos Sociedades de la Injusticia más, que también tendrían cierto éxito.

Unas décadas más tarde, Johnny Sorrow formó otra Sociedad de la Injusticia. El grupo atacó los cuarteles de la JSA, pero fue abatido por el canoso boxeador Wildcat en solitario… que además se estaba recuperando de una herida en un brazo. Luego Sorrow usó a la Sociedad de la Injusticia para convocar al devorador de realidades Rey de Lágrimas, pero ambos fueron derrotados gracias a Flash, que arrojó al Rey de Lágrimas a otra dimensión.

Posteriormente, el Mago fundó una Sociedad de la Injusticia más, de la que Johnny Quick se apoderó. Quick usó a sus miembros para volver a traer al Rey de Lágrimas, y secuestró a la joven Stargirl, de la JSA All-Stars, para un ritual que pretendía devolverle su forma humana. Una vez más, fue derrotado. **SW**

SOCIEDAD ANTISOCIAL
1 Mago
2 Rag Doll
3 Solomon Grundy
4 Caballero Fantasma
5 Tigresa
6 Icicle

VILLANOS UNIDOS
El primer intento de la Sociedad de la Injusticia de aniquilar a la Sociedad de la Justicia casi tuvo éxito. Los héroes estuvieron a merced de los villanos… hasta que intervino Green Lantern.

INQUE

DEBUT *Batman Beyond* (Vol. 1) #6 (ago. 1999)
VERSIÓN ACTUAL *Batman Beyond* (Vol. 5) #2 (sep. 2015)
OJOS Grises **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Metamorfa licuable: altera su forma a voluntad, pero su cuerpo puede ser desestabilizado por un golpe fuerte
ENEMIGOS Hermano Ojo, Batman (Terry McGinnis)

En un futuro próximo, Hermano Ojo (una inteligencia artificial creada por Batman y Mr. Terrible) lanzó un ataque para hacerse con el control de la humanidad usando un virus tecnorgánico para transformar a la gente en esclavos ciborgs. Inque era una saboteadora empresarial, convertida en metamorfa licuable mediante experimentos mutagénicos, que chocó de forma repetida con el segundo Batman (Terry McGinnis). Hermano Ojo secuestró a su hija Deana y la retuvo en la Luna, y chantajeó a Inque para que trabajara para él: le ordenó capturar al tercer Batman (Tim Drake) y a la comisaria Barbara Gordon. Después de una intensa batalla, Inque atrapó a ambos con su forma viscosa y se los llevó a Hermano Ojo para su «conversión». No obstante, Batman logró escapar con Gordon y se comprometió a ayudar a Inque a recuperar a su hija. Inque se unió a la lucha de Batman contra Hermano Ojo y sacrificó su vida para destruir a la inteligencia artificial. **SW**

CON LA CORRIENTE
La forma líquida de Inque le permite fluir en torno a sus oponentes y crear armas para asestar golpes demoledores.

INTERGANG

DEBUT *Superman's Pal, Jimmy Olsen* (Vol. 1) #133 (oct. 1970)
VERSIÓN ACTUAL *Superman: Lois & Clark* #1 (dic. 2015)
BASE Metrópolis
MIEMBROS ACTUALES/PODERES **Susurro A'Daire**: saliva venenosa; **Johnny Suturas**: jefe de la banda, cuya cara está cosida con piel animal y humana
MIEMBROS ANTIGUOS/PODERES **«Moxie» Mannheim**: astuto primer jefe de Intergang; **Bruno «Feo» Mannheim**: tamaño y fuerza enormes, carácter implacable; **Morgan Edge**: embaucador consumado
ENEMIGOS Superman, familia Batman, Jimmy Olsen, Question

Intergang es una organización criminal, dirigida como un negocio por el magnate de la publicidad Morgan Edge, con extensos recursos y alcance internacional. Ha tenido inversores secretos, entre los que se encontraban Desaad de Apokolips y su señor Darkseid, que deseaban extender el caos y el mal en la Tierra. Intergang recibió armamento avanzado apokolipsiano, lo que ayudó a convertirla en una entidad relevante en el mundo del hampa.

Cuando Edge fue hospitalizado por un ataque al corazón, Intergang sufrió una serie de cambios de liderazgo. Primero se hizo cargo el gánster «Feo» Mannheim; cuando este resultó aparentemente muerto por un accidente en un boom tubo, lo reemplazó su padre, Moxie Mannheim. Luego Lex Luthor conspiró para hacerse con el control de Intergang entre bastidores, usando a Moxie como testaferro hasta que fue asesinado por Superboy Prime.

Entonces reapareció inesperadamente «Feo» Mannheim, que decía haber «renacido» como devoto de la Religión del Crimen y usó Intergang para difundir sus mandamientos. Sus seguidores adoraban al personaje bíblico de Caín –el primer asesino– y practicaban el sacrificio humano y el canibalismo. La influencia de Intergang creció a medida que ampliaba sus operaciones a África y Gotham City, y llegó a tomar el control del hampa de Metrópolis. **SW**

ARSENAL ALIENÍGENA
La Intergang de Bruno Mannheim recibió armas apokolipsianas, lo que dio a sus gaseadores, trepadores y tropas de choque ventaja en la guerra del hampa en Gotham, Metrópolis y más allá.

APETITO IMPÍO
Bruno Mannheim regresó de la muerte como un fanático devoto de la Religión del Crimen, y empezó a tomar el control de los bajos fondos de Metrópolis matando (y comiéndose) a sus rivales.

EL HOMBRE DE RETALES
Cuando Johnny Denetto fue mutilado y dejado por muerto, Bruno Mannheim lo suturó y lo reclutó para Intergang. Como Johnny Suturas, Denetto asumió el control de las operaciones de Intergang en Gotham.

INTERNATIONAL ULTRAMARINE CORPS [CUERPO INTL. DE ULTRAMARINES]

DEBUT *DC One Million* **#2 (nov. 1998)**
BASE Superbia
MIEMBROS **Warmaker** (Tte. Scott Sawyer); **4D** (Cap. Lea Corbin); **Glob** (May. Dan Stone); **Pulso 8** (Cap. John Wether); **Caballero** (Cyril Sheldrake); **Escudera** (Beryl Hutchinson); **Goraiko**; **Vixen** (Mari McCabe); **Jack O'Lantern** (Liam McHugh); **Chico Impala**; **Olímpico** (Aristides Demetrios); **Diablo de Tasmania** (Hugh Dawkins); **Fleur-de-Lis** (Noelle Avril).
ENEMIGOS Gral. Wade Eiling/Hombre Peludo, Gorila Grodd, Sheeda

LIGA DE NACIONES
A pesar de sus altos ideales, el Cuerpo Internacional de Ultramarines resultó ser bastante poco eficaz.

Ante la escalada de amenazas globales, el general Wade Eiling decidió que EE UU necesitaba un grupo heroico nacional. Cuatro soldados fueron modificados genéticamente para ser superhumanos: Warmaker, 4D, Flujo y Pulso 8 se convirtieron en el Cuerpo Internacional de Ultramarines. A modo de prueba, Eiling les mandó atacar a la JLA. Pero, cuando supieron que Eiling se había vuelto loco y había trasplantado su personalidad al Hombre Peludo, unieron sus fuerzas con la JLA y exiliaron a Eiling a un asteroide. Luego el cuarteto empleó sus poderes para crear la ciudad flotante de Superbia sobre las ruinas de Montevideo, y dijeron que aceptarían en el Cuerpo Internacional de Ultramarines héroes de todas las naciones. Pero sufrieron un revés cuando Gorila Grodd se hizo con el control de Superbia y Sheeda se adueñó del equipo. Una vez que la JLA hubo vencido a los Ultramarines mentalmente controlados, los envió a servir como héroes en el universo de Qwewq. **SW**

IRONS, NATASHA

DEBUT *Steel* **(Vol. 2) #1 (feb. 1994)**
VERSIÓN ACTUAL *Action Comics* **(Vol. 2) #7 (mayo 2012)**
ESTATURA 1,67 m **PESO** 49 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Armadura, botas propulsoras, martillo magnético (como Acero); fuerza y resistencia superhumanas, vuelo (como Starlight); puede convertirse en gas (como Vaporlock)
ALIADOS Acero, Superman, Batman
ENEMIGOS Desaad, Plasma, Black Adam

¿HA NACIDO UNA ESTRELLA?
El Proyecto Hombre Común dio a Natasha poderes increíbles; entonces se unió a Infinity Inc. como Starlight, pero comprobó que sus capacidades obtenidas no eran permanentes.

Natasha compartía con su tío, el ingeniero John Henry Irons, un don para la tecnología. La adolescente no tardó en verse implicada en sus aventuras como el superhéroe Acero, y cuando Henry se retiró, construyó un traje para que Natasha se convirtiera en la nueva Acero; pero se irritó cuando ella abandonó sus tareas de limpieza urbana para intentar entrar en los Jóvenes Titanes, y desmontó la armadura para darle una lección.

Al no conseguir rearmarla, Natasha se ofreció voluntaria para el Proyecto Hombre Común de Lex Luthor. El proceso de mejora genética de Luthor le otorgó vuelo y otros poderes, y se unió a Infinity Inc. como Starlight. Cuando desarrolló la capacidad de convertirse en gas, cambió su nombre por el de Vaporlock. Con Infinity Inc. se vio obligada a luchar en los juegos gladiatorios del Dark Side Club, pero el grupo fue rescatado por los Titanes. **SW**

INVISIBLE KID [INVISIBLE]

DEBUT *Legion of Super Heroes Annual* **(Vol. 2) #1 (1982) VERSIÓN ACTUAL** *Legion of Super-Heroes* **(Vol. 7) #1 (nov. 2011)**
NOMBRE REAL Jacques Foccart
BASE Cuartel general de la Legión de Superhéroes (siglo XXXI) **ESTATURA** 1,75 m
PESO 77 kg **OJOS** Marrones
CABELLO Castaño con mechón blanco
PODERES/HABILIDADES Invisibilidad; teleportación al más allá; el anillo de vuelo de la Legión le otorga vuelo y soporte vital en el espacio

Cuando la Legión de Superhéroes sufrió pérdidas en combate, uno de los caídos fue Lyle Norg, el primer Invisible. Jacques Foccart, miembro de la Academia de la Legión, tomó entonces la fórmula usada por Norg para obtener poderes de invisibilidad y se convirtió en el nuevo Invisible.

La Legión y los Planetas Unidos fueron atacados por los Cinco Fatales, que causaron el caos en muchos mundos. A bordo de un crucero de combate que se estrelló en uno de los inmensos gigantes prometeicos, Invisible empleó sus poderes para salvarse a sí mismo y a su compañero Polar, teleportándose instintivamente a lo que parecía ser el más allá. Allí se encontró con el espíritu de Lyle Norg. Luego se teleportó a sí mismo y a Polar de vuelta a la Tierra, donde ayudaron a derrotar a los Cinco Fatales. **SW**

ION

DEBUT *Green Lantern Sinestro Corps Special* **#1 (ago. 2007)**
OJOS Verdes **CABELLO** No tiene
PODERES/HABILIDADES Vuelo interestelar; manipulación del espacio-tiempo; creación de constructos de energía verde
ALIADOS Green Lantern Corps
ENEMIGOS Relic, Anti-Monitor, Sinestro
AFILIACIONES Entidades de energía emocional

Ion es la manifestación de la fuerza de voluntad, representada por el color verde en el Espectro Emocional. Estuvo largo tiempo dentro de la Batería Central de Poder, en Oa, donde ofrecía energía a los anillos de poder del Green Lantern Corps. Cuando la batería fue destruida, la entidad tomó a Kyle Rayner como anfitrión y lo transformó en el héroe conocido como Ion.

Durante la Guerra de Sinestro Corps, Sinestro arrancó la entidad Ion de Rayner y la aprisionó en Qward, pero fue recuperada por los Linternas y se ligó a Sodam Yat. Cuando el poder del Lantern Corps empezó a decaer, un ser llamado Relic destruyó la batería de los Green Lanterns y advirtió que las energías del Espectro Emocional se estaban agotando. Ion y las otras entidades se sacrificaron para reponer la energía del Espectro Emocional y salvar el universo. **SW**

ISIS

DEBUT *52* **#3 (mayo 2006)**
VERSIÓN ACTUAL *Justice League of America* **(Vol. 3) #7.4 (nov. 2013)**
NOMBRE REAL Adrianna Tomaz
BASE Shiruta, Kahndaq
ESTATURA 1,85 m **PESO** 61 kg
PODERES/HABILIDADES Superfuerza, vuelo, dominio de los elementos, curación
ENEMIGOS Intergang, Muerte, Felix Faust

DERECHO DIVINO
El amuleto de Isis que dio a Adrianna sus poderes perteneció a la reina-faraón Hatshepsut, de la dinastía XVIII, que lo usó para llevar la paz a su reino.

La egipcia Adrianna Tomaz fue esclavizada por Intergang y entregada a Black Adam, el superpoderoso dirigente de Kahndaq, que mató a los criminales y dejó libre a Adrianna. Cautivado por su valor, honradez y deseo de justicia, Adam la tomó como consorte y le dio un amuleto que la transformaba en Isis, revestida de poder divino.

Adrianna liberó a su hermano Amón (Osiris) de la esclavitud, pero ambos fueron asesinados por Intergang. Adam intentó alzar a Isis de entre los muertos, pero fue engañado por el brujo Felix Faust, que devolvió a la vida a Isis, pero como su esclava sin voluntad. Isis se liberó y se cobró una venganza atroz contra Faust. Se volvió despiadada, y se erigió como señora absoluta de Kahndaq.

Tras Flashpoint, Adrianna era una joven kahndaquí que llamó a Black Adam a liberar a su nación cuando su hermano fue asesinado por el dictador del país. **SW**

CAMBIO DE ACTITUD
Devastada por la muerte de su hermano, Adrianna se unió a la lucha para derrocar al corrupto dictador de Kahndaq.

JACK O'LANTERN

DEBUT *Super Friends* **(Vol. 1) #8 (nov. 1977) (Daniel Cormac);** ***Justice League Quarterly*** **#14 (mar. 1994) (Liam McHugh)**
NOMBRE REAL Liam McHugh
ESTATURA 1,80 m **PESO** 85 kg
OJOS Azules **CABELLO** Rubio
PODERES/HABILIDADES La linterna le proporciona vuelo, teleportación, fuerza aumentada e invocación de niebla
AFILIACIONES Leymen (Primal Force), Cuerpo Internacional de Ultramarines

El primer Jack O'Lantern, Daniel Cormac, recibió una linterna mágica de la reina hada Maeve. Se implicó en una lucha de poder en Bialya entre el coronel Harjavti, aspirante a dictador, y Reina Abeja, gobernante del país. Ella le entregó la linterna al bialyano Marvin Noronsa, que murió por la explosión de una bomba.

Después la linterna pasó al primo de Cormac, Liam McHugh, que logró absorber los poderes de la linterna y ya no necesitaba llevarla encima. McHugh sirvió en los Leymen del Dr. Niebla y en el Cuerpo Internacional de Ultramarines. Luego fue poseído por un alien Sheeda, que le hizo unirse a Gorila Grodd en su intento de acabar con la humanidad. McHugh logró escapar y pasó a proteger al universo sintiente y viajero temporal Qwewq (Neh-Buh-Loh). **SW**

JADE

DEBUT *All-Star Squadron* **#25 (sep. 1983)**
NOMBRE REAL Jennifer-Lynn Hayden
ESTATURA 1,59 m **PESO** 50 kg
OJOS Verdes **CABELLO** Verde oscuro
PODERES/HABILIDADES El Corazón Estelar crea constructos de energía, controla las plantas y puede fotosintetizar; porta un anillo de poder verde
ALIADOS Kyle Rayner, Alan Scott, Todd Rice
ENEMIGOS Alexander Luthor Jr.
AFILIACIONES Green Lantern Corps

Jennie-Lynn Hayden y su hermano Todd Rice (Obsidian) eran hijos del Green Lantern Alan Scott y de Espina. Ambos fueron dados en adopción y crecieron separados. Jennie descubrió su capacidad para llevar el Corazón Estelar cuando fue atacada; el uso de su poder le tiñó la piel y el pelo de verde. Volvió a contactar con su hermano y ambos ingresaron en Infinity Inc. Jade tuvo una relación con el Green Lantern Kyle Rayner, el cual le entregó un anillo de poder cuando ella perdió los poderes del Corazón Estelar. Se unió a los Outsiders y murió durante Crisis Infinita.

Jade regresó como Black Lantern en «La Noche Más Oscura» para acosar a Kyle, pero fue devuelta a la vida por White Lantern y ayudó a combatir el poder de Obsidian, dominado por el Corazón Estelar. **SW**

JEMM, HIJO DE SATURNO

DEBUT *Jemm, Son of Saturn* **#1 (sep. 1984)**
BASE Saturno
ESTATURA 1,98 m **PESO** 154 kg
OJOS Amarillos **CABELLO** No tiene
PODERES/HABILIDADES Vuelo y fuerza superhumana; la joya de su frente siente las emociones de los demás y emite rayos de energía
ALIADOS J'onn J'onzz
ENEMIGOS Claudius Tull, Jogarr, Synn
AFILIACIONES Saturnianos rojos; antes, Banda de la Injusticia

Jemm es el príncipe de los saturnianos rojos, raza creada por los marcianos verdes. Su pueblo estaba en guerra con los saturnianos blancos; pero Jemm nació con una joya en la frente, una señal de que estaba destinado a llevar la paz a Saturno. Cuando los saturnianos blancos mataron a su familia, Jemm huyó a la Tierra, donde Lex Luthor utilizó el control mental del Worlogog para hacer que se uniera a la Banda de la Injusticia como un rival para J'onn J'onzz, el Detective Marciano. Fue liberado del control de Luthor por la JLA, y J'onzz lo ayudó a recuperarse.

Más tarde Jemm se casó con Cha'rissa, y llevó la paz a las razas de Saturno. Se alió con los rannianos en la guerra Rann-Thanagar y representó a su pueblo cuando se creó un nuevo Krypton en el sistema solar. **SW**

JINX

DEBUT *Tales of the Teen Titans* **#56 (ago. 1985)**
VERSIÓN ACTUAL *Forever Evil* **#1 (nov. 2013)**
ESTATURA 1,75 m **PESO** 62 kg
OJOS Marrones **CABELLO** No tiene
PODERES/HABILIDADES Hechicería
ALIADOS Dr. Sivana, Calculador
ENEMIGOS Jóvenes Titanes, Superman, Wonder Woman
AFILIACIONES Cinco Temibles

Jinx estudió magia en su India natal. Después de asesinar a sus compañeros y maestros, Jinx fue confinada en STAR Labs. Fue liberada por los Cinco Temibles, que la reclutaron, y se enfrentó a sus enemigos, los Jóvenes Titanes. El equipo se disolvió tras una batalla con Superman, y Jinx fue encerrada con otros miembros en Alcatraz. Más tarde fueron liberados por el Dr. Sivana, que les ordenó que atacaran las instalaciones de LexCorp, pero fueron detenidos por los Outsiders. Jinx se unió entonces a la Liga de la Injusticia y fue exiliada brevemente al planeta Salvación, antes de reunirse con los Cinco para un nuevo choque con los Titanes.

Una encarnación post-Flashpoint de Jinx apareció con el resto de los Cinco Temibles como parte de la Sociedad Secreta de Supervillanos del Infiltrado. **SW**

JERICHO [JERICÓ]

DEBUT *Tales of the Teen Titans* #42 **(mayo 1984)**
VERSIÓN ACTUAL *Deathstroke* (Vol. 2) #0 **(nov. 2012)**
NOMBRE REAL Joseph Wilson
ESTATURA 1,83 m **PESO** 88 kg
OJOS Azules **CABELLO** Verde
PODERES/HABILIDADES Con sus poderes psíquicos puede controlar las mentes o destrozar los cuerpos de sus enemigos
ALIADOS Adeline Wilson, Rose Wilson (Destructora), Slade Wilson (Deathstroke), Grant Wilson
ENEMIGOS Odiseo, Lynch

Joseph Wilson es el segundo hijo de Slade Wilson, más conocido como el legendario mercenario Deathstroke. Se creía que había sido asesinado junto con su madre, Adeline, cuando los enemigos de Slade atacaron su casa. Pero madre e hijo sobrevivieron en secreto, y Adeline crio a Joseph en el odio a su padre por lo sucedido a su familia.

Con el nombre clave de Jericó, Joseph trabajó para Lynch, que pretendía usar los poderes de Joseph para dominar a un poderoso superhumano llamado Majestic. Pero Joseph tenía otros planes: controlando mentalmente a Majestic, a su madre y a su hermano mayor Grant, lanzó un ataque contra su padre. Tras una sangrienta batalla, Jericó intentó repeler a su padre usando a Grant como rehén, pero Deathstroke mató a sus dos hijos con la misma estocada de su espada.

De algún modo, Jericó sobrevivió y fue capturado por su abuelo Odiseo, que experimentó con él y extrajo su poder psíquico para aumentar el suyo. Deathstroke rescató a Jericó, que luego se marchó a Gotham en busca de la ayuda de su hermana Rose (Destructora). Ambos fueron traicionados por Odiseo, y solo se salvaron porque Deathstroke irrumpió en el lugar y mató a su padre para salvar a sus propios hijos. **SW**

EN EL ARCHIVO

El Jericó original poseía un gran poder psíquico, y se unió a los Jóvenes Titanes a pesar de que estos eran enemigos jurados de su padre, Deathstroke. No obstante, fue poseído por las almas de Azarath, que lo volvieron contra los Titanes, y Deathstroke se vio obligado a asesinar a Jericó a fin de liberarlo de la posesión. Su alma sobrevivió, pero enloquecida, y continuó causando estragos en una sucesión de cuerpos anfitriones involuntarios.

LA MALDICIÓN DE AZARATH
En un giro del destino, las almas de Azarath volvieron loco a Jericó, transformándolo en un monstruo cruel y violento.

JOKER KING [REY JOKER]

DEBUT *Batman Beyond* (Vol. 4) #5 (jul. 2011)
NOMBRE REAL Doug Tan
BASE Gotham City
OJOS Uno blanco, otro negro
CABELLO Mechones verdes
PODERES/HABILIDADES Gran capacidad de liderazgo; sumamente inteligente pero amoral; energía inmensa
ALIADOS Pally Otchee
ENEMIGOS Batman (Terry McGinnis), Bruce Wayne **AFILIACIONES** Jokerz

Crecido en un futuro próximo, Doug Tan fue un joven problemático que se obsesionó con el Joker y con la subcultura «Jokerz» que lo imitaba. La mayoría de los Jokerz abrazaban la filosofía nihilista de su modelo como una mera excusa para sembrar el caos, pero Tan quería revelar al mundo el auténtico mensaje del Joker: la vida no tiene sentido, y la broma está en ti.

Como Rey Joker, utilizó drogas de control mental para convencer a los Jokerz de ponerse chalecos bomba y provocar una masacre en Gotham. Luego fue al hospital Gotham Mercy para matar a su hermana Dana. Allí chocó con un envejecido Bruce Wayne, que consiguió enviar un aviso a Terry, novio de Dana y Batman de esta época. Conocedor ya de la naturaleza de la amenaza, McGinnis se lanzó a salvar a Dana. Tras un feroz combate con Batman y Wayne, el Rey Joker murió al caer desde una cornisa y estamparse de cabeza contra un muro. **SW**

MÁS ALLÁ DE LA PARODIA
Frustrado por los mezquinos delitos y la falta de ambición de los Jokerz, Tan decidió hacerlos merecedores de su apodo.

JOKERZ

DEBUT *Batman Beyond* (Vol. 1) #1 (mar. 1999)
BASE Gotham City
MIEMBRO CLAVE Joker Impostor (Winslow Heath): líder de innumerables vándalos sin rostro **ENEMIGOS** Batman, policía de Gotham, vigilantes Batman

Tras la aparente muerte del Joker, Gotham City se vio plagada de bandas de Jokerz. Estos fans del Joker enmascarados estaban enganchados a una droga llamada Zumo del Joker, y lanzaban acciones relámpago de vandalismo destinadas a sembrar el caos.

El imitador del Joker que suministraba la droga subió la apuesta al disparar a un policía, lo que provocó disparos contra uno de los Jokerz. Más tarde apareció en TV un falso Batman urgiendo a los ciudadanos a combatir a los Jokerz, y la violencia se desató en toda la ciudad.

Batman descubrió que el líder de los Jokerz era Winslow Heath, el cual había sido intoxicado años atrás por la toxina Joker y buscaba vengarse de Batman por no haber acabado de forma permanente con la amenaza de aquel. Tras una batalla en la Sala de los Espejos, Batman derrotó a su suplantador, que no era otro que Winslow Heath, el cual había instigado la «guerra del impostor» desde ambos bandos.

Muchos años después surgió una banda muy similar, liderada por un cruel individuo llamado Rey Joker, que también utilizó el nombre de Jokerz. **SW**

ACABAR CON EL PAYASO
Los Jokerz empezaron buscando tan solo una diversión... pero las cosas no tardaron en descontrolarse, obligando a Batman a entrar en la refriega.

JOKER'S DAUGHTER [HIJA DEL JOKER]

DEBUT *Batman Family* #6 (jul.–ago. 1976)
VERSIÓN ACTUAL *Catwoman* (Vol. 4) #23 (oct. 2013) **NOMBRE REAL** Duela Dent
BASE Las Profundidades de Gotham
OJOS Azul (izquierdo), verde (derecho)
CABELLO Rosa
PODERES/HABILIDADES Su locura y perversidad le dan ventaja en combate
ALIADOS Muñequero, Capucha Roja, Arsenal
ENEMIGOS Batman, Catwoman, Harley Quinn, Caronte Quinn, Charon

La chica que se llama a sí misma Hija del Joker tuvo una educación convencional en los suburbios de Gotham. Desarrolló una fascinación mórbida por lo feo y lo retorcido, llegando al extremo de marcarse su propia cara. En la adolescencia huyó de casa y encontró su lugar en las Profundidades, donde malvivían los sintecho de Gotham.

Se encontró la cara del Joker flotando en el agua, y al principio la confundió con su propio reflejo. Al ponerse la faz del Joker sobre la suya, sintió que le daba poder. Obsesionada con el Príncipe Payaso del Crimen, se llamó Hija del Joker e intentó atraer la atención del villano cometiendo actos violentos. Hasta acudió al Muñequero para que le cosiera la cara del Joker sobre su propia cara. Tras participar en un plan para invocar al Diácono Blackfire, se unió al Escuadrón Suicida, pero lo abandonó tras chocar con Harley Quinn. **SW**

LO FEO ES LA NUEVA BELLEZA
La Hija del Joker ha lanzado su propia guerra psicopática contra las ideas de belleza de la sociedad.

JUDOMASTER

DEBUT *Special War Series* #4 (nov. 1965) (Rip Jagger); *Birds of Prey* (Vol. 1) #100 (ene. 2007) (Sonia Sato)
VERSIÓN ACTUAL (Sonia Sato) *Earth 2* #9 (abr. 2013)
NOMBRE REAL Sonia Sato
OJOS Marrones **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Experta en artes marciales; su campo de aversión imposibilita que la alcancen los ataques (salvo los fortuitos o con efecto zonal)

El primer Judomaster fue el Sgto. Hadley «Rip» Jagger, que usó sus conocimientos de judo para combatir a los soldados japoneses en la II Guerra Mundial. Tras morir durante la Crisis Infinita, el nombre fue usado por un héroe anónimo antes de ser tomado por Sonia Sato, la hija del asesino de la yakuza Yoshio Sato. Cuando nació Sonia, Sato intentó dejar la yakuza, pero fue asesinado. Sonia aprendió artes marciales para vengar a su padre. Fue reclutada por Oráculo, de Aves de Presa, para ayudar a sacar de prisión a una chica inocente, y trabajó con el equipo en otras misiones.

En Nueva York, Sonia fue atacada por los Soldados Sangrientos, grupo de asesinos de la yakuza. La JSA la ayudó, y Sonia acabó uniéndose a ella, tomando partido por Gog cuando este provocó un cisma en el grupo. Sonia se enamoró de su compañero Damage, y quedó destrozada cuando lo mataron durante «La Noche Más Oscura». **SW**

OBJETIVO DIFÍCIL
El poder metahumano del campo de aversión es muy útil para Sonia cuando se enfrenta a enemigos armados con las Aves de Presa.

JOKER

DATOS

DEBUT *Batman* (Vol. 1) #1 **(verano 1940)**
VERSIÓN ACTUAL *Detective Comics* (Vol. 2) #1 **(nov. 2011)**
BASE Gotham City
ESTATURA 1,96 m **PESO** 87 kg **OJOS** Verdes **CABELLO** Verde
PODERES/HABILIDADES Acciones y métodos impredecibles debido a su locura extrema; líder carismático y estratega brillante; luchador ágil e incansable; genio retorcido; experto en química; ha usado el compuesto dionesium para curar heridas; su arsenal incluye diversos artefactos letales inspirados en las payasadas y las bromas, así como la toxina mortal conocida como Veneno del Joker
ALIADOS Harley Quinn, Jackanapes, Hija del Joker
ENEMIGOS Batman, familia Batman, comisario James Gordon
AFILIACIONES Internos del Asilo Arkham, Banda de Capuchas Rojas

El Joker posee la que posiblemente sea la mente criminal más peligrosa del planeta. Carente de brújula moral, y con un enfermizo sentido del humor que disfruta con el dolor de los demás, el famoso Príncipe Payaso del Crimen es la sonriente contrapartida del sombrío y serio Batman. Con una reputación tan infame como la del Caballero Oscuro, el Joker se ha convertido en un líder en la ciudad de Gotham, que atrae a una multitud de seguidores mientras continúa entregándose a crímenes impensables que harían vacilar hasta a los criminales más crueles.

DE UN VISTAZO

Hombre misterioso
El pasado del Joker es un misterio, pero Batman cree que su némesis fue el brillante líder de la Banda de Capuchas Rojas, un grupo criminal que asoló Gotham durante el primer año de carrera de Batman. Después de caer en un tanque de sustancias químicas que tiñó su piel de blanco y su pelo de verde, Capucha Roja 1 optó por hacer carrera como el Joker y se entregó a sus impulsos.

Herramientas del negocio
El Joker emplea una variedad de armas inspiradas en los payasos y el circo, que van desde naipes afilados como cuchillas a flores de solapa que expulsan ácido. Suele instalar la base de sus negocios en fábricas de coches abandonadas o en antiguos terrenos circenses.

Loca inspiración
El Joker ha inspirado a muchos criminales para seguir sus pasos, en especial a su intermitente amante, Harley Quinn. Sin embargo, Harley no es la única obsesionada con el Príncipe Payaso del Crimen: la villana llamada Hija del Joker también se esfuerza por emular al más famoso y temido criminal de Gotham.

HISTORIAS CLÁSICAS

***Detective Comics* (Vol. 1) #168 (feb. 1951)** Se explora el origen del Joker por primera vez, introduciendo el concepto de Capucha Roja y el incidente que dio a luz al mayor enemigo de Batman.
***Batman: The Killing Joke* #1 (mar. 1988)** El origen del Joker recibe un giro moderno al tiempo que el villano se entrega a su última campaña criminal: un intento de volver al comisario Gordon tan loco como él mismo.
***Batman* (Vol. 1) #426-429 (dic. 1988-ene. 1989)** En «Una muerte en la familia», Batman se enfrenta de nuevo a la tragedia cuando el Joker consigue matar al segundo Robin, Jason Todd.
***Arkham Asylum* #1 (oct. 1989)** El Príncipe Payaso del Crimen toma el control de Arkham con la ayuda de algunos de los psicópatas más peligrosos de Gotham.

Poco se sabe sobre el verdadero pasado del Joker, que ha generado numerosas leyendas en torno a su enloquecido personaje, algunas de las cuales sostienen que es un antiguo embaucador tan antiguo como la propia Gotham. La única versión de su pasado conocida por el mundo se compone de historias contradictorias contadas por él mismo, a menudo para manipular a quienes pueden oír alguno de sus retorcidos planes.

Según el propio Joker, su niñez fue dura, criado en parte por su tía Eunice, mentalmente inestable, que le restregaba con lejía para limpiarlo. Cuando el joven Joker volvía de clase tras ser golpeado por una compañera, era golpeado de nuevo por su enfurecida tía. El niño estaba escuálido, muy mal alimentado, y era ridiculizado por sus compañeros de forma habitual. Su único consuelo en esa época era un mono de peluche, al que llamaba Gaggy.

Aunque gran parte del resto del pasado del Joker permanece envuelto en el misterio, Batman cree muy probable que, al llegar a la edad adulta, el trastornado criminal liderase la famosa Banda de Capuchas Rojas, una brutal organización decidida a adueñarse del hampa de Gotham que ascendió al poder en la misma época en que Batman hizo su aparición como luchador contra el crimen.

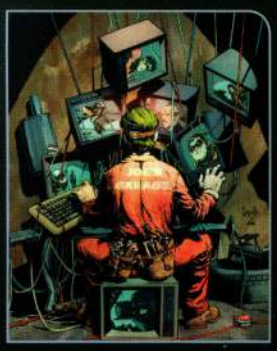
A pesar de su falta de experiencia, Batman logró derrotar a la Banda de Capuchas Rojas durante un enfrentamiento en una planta de Industrias Químicas ACE. Allí fue donde luchó contra el líder de la banda, Capucha Roja 1, en una feroz pelea en la que el villano prefirió caer en un tanque de sustancias químicas antes que ser salvado por Batman. Tras este suceso, Batman intentó averiguar la identidad de Capucha Roja 1, pero se encontraba con nuevos enigmas a cada paso. Al parecer, el líder original de la Banda, Liam Distal, había muerto en un parque de atracciones, y fue reemplazado por quienquiera que peleara contra Batman en ACE. Poco después de que el Caballero Oscuro desmantelara la Banda, aparecía en Gotham el Joker, que se llamaba a sí mismo Príncipe Payaso del Crimen: tenía la piel blanqueada,

JACKANAPES
El niño que luego sería el Joker amaba a su mono de peluche Gaggy; tanto que, cuando el Joker adulto vio un gorila en el zoo de Gotham, lo secuestró y lo convirtió en su «guardaespaldas», Jackanapes.

PROBLEMAS FAMILIARES

Tras someterse a un grotesco ritual realizado por el Muñequero en el que literalmente le arrancó la cara, Joker regresó a la vida de Batman secuestrando a los más allegados al Caballero Oscuro y a Bruce Wayne. Escondido en el Asilo Arkham con unos cuantos criminales, entre ellos Dos Caras y el Pingüino, Joker engañó a Batman haciéndole creer que había cortado la cara a los suyos. Aunque Batman logró salvarlos, surgió una división familiar, causada por los secretos que el Caballero Oscuro les había ocultado.

MÁSCARA MACABRA
El Joker llevaba la piel de su propio rostro como una máscara macabra, sujeta con una venda enrollada a la cabeza. Más tarde, el villano perdió esta máscara, que fue hallada por una chica que vivía en las Profundidades de Gotham; esta adoptaría el nombre de Hija del Joker.



EL GARAJE DEL JOKER
Cuando el Joker puso su mira en la familia Batman, se disfrazó de mecánico con un cinturón de herramientas.

el pelo verde y un perverso sentido del humor que solo podía proceder de la locura más profunda. A medida que cometía un crimen tras otro, iba revelando no solo su obsesión con los payasos, sino también con el propio Batman. Se diría que sentía la obligación de mejorar al Caballero Oscuro desafiándolo en cualquier ocasión. Llegó incluso a disponer las cosas para que un joven llamado Jason Todd se convirtiera en el segundo Robin, tan solo para poder matarlo y herir así a Batman. Con una lista de víctimas siempre creciente, Joker empezó a ser conocido como el archienemigo de Batman, que parecía condenado a combatirlo una y otra vez.

Esta pelea pareció llegar a su conclusión cuando el Joker liberó un virus sobre Gotham, convirtiendo a sus ciudadanos en peones zombificados. Batman consiguió eliminar el virus, pero se enfrentó al Joker en un combate que casi les costó la vida a ambos. Joker ha resurgido en Gotham, demostrando que su papel como piedra en el zapato de Batman está lejos de haber terminado. **MM**

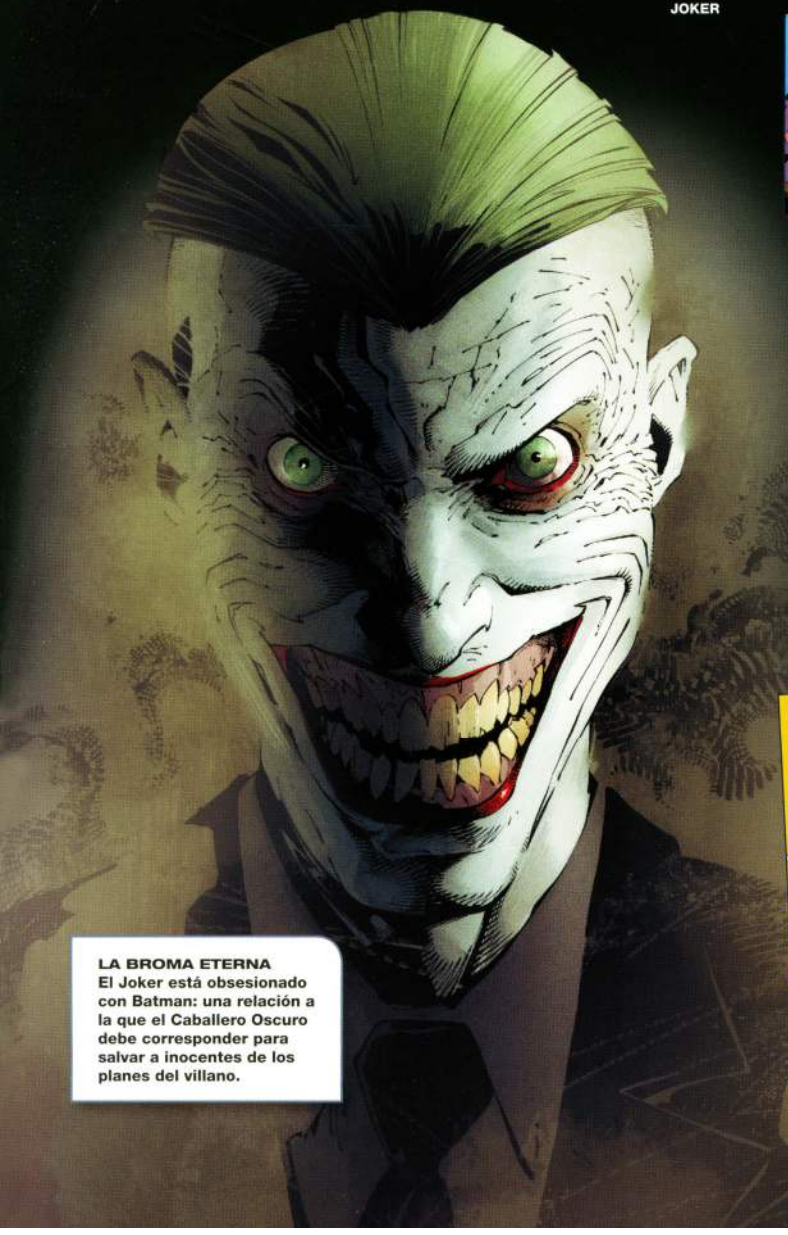
FINAL DEL JUEGO

Mediante el virus Joker, el villano volvió a casi toda la Liga de la Justicia contra Batman, y este tuvo que usar un traje de combate con protección especial para enfrentarse a ellos. Salió con vida a duras penas, y supo que esta vez el Joker había subido la apuesta y que se lo estaba jugando todo. A pesar del caudal de desinformación difundida por las más diversas vías, Batman localizó una cura para el virus y descubrió que el Joker era mortal, pese a las leyendas que creían los ciudadanos de Gotham.

SUPERJOKER
Un Superman jokerizado, sin escrúpulos, pudo ser la mayor amenaza enfrentada por Batman durante su batalla contra la Liga de la Justicia, toda ella bajo la influencia de la toxina Joker.

«Soy el hombre que ríe... de ese gran chiste, de que creáis que vuestras vidas tienen sentido.»

JOKER



LA BROMA ETERNA
El Joker está obsesionado con Batman: una relación a la que el Caballero Oscuro debe corresponder para salvar a inocentes de los planes del villano.

EN EL ARCHIVO

El Joker ha formado parte del mito de Batman casi desde su origen. En su primera aparición fue retratado como un payaso asesino; pero su imagen, como la de Batman, se suavizó en las décadas de 1950 y 1960. En la de 1970 recuperó sus raíces oscuras y amenazadoras, y se convirtió en el peligroso maniaco que estaba destinado a ser.

El hombre que ríe

La primera encarnación del Joker fue la de un cruel asesino que planeaba matar a las autoridades de Gotham, siempre a medianoche. Fue llevado ante la justicia por Batman, pero regresaría más adelante en esa misma entrega.

Jugando bien sus cartas

El peligroso personaje del Joker no hizo sino amplificarse a raíz de los sucesos alteradores de la realidad de Crisis en Tierras Infinitas. Sus enfermizos crímenes se volvieron aún más retorcidos: disparó y dejó paralítica a Barbara Gordon y fotografió su cuerpo herido para enloquecer a su padre, el comisario James Gordon. Pero este demostró ser un hombre más firme que el Joker, y Batman no tardó en volver a capturar al villano.

QUÍNTUPLE VENGANZA
De regreso a su yo homicida en la década de 1970, Joker mató de formas grotescas a cuatro ex socios mientras Batman intentaba impedir la muerte del quinto. El violento combate llegó a su clímax en un acuario cercano a los muelles de Gotham.

Empujado al límite

Pero el Joker no había acabado con la familia Batman. Volvió para secuestrar a Jason Todd, el segundo Robin, y apaleó salvajemente al joven antes de matarlo. Este asesinato casi llevó a Batman a traspasar sus límites, pero mantuvo su código moral y no se rebajó al insano nivel del villano.

MUERTE TRAMPOSA
Poco tiempo después del asesinato de Jason Todd, el Joker sufrió un accidente de helicóptero y Batman lo dio por muerto. Pero el Príncipe Payaso del Crimen no moriría tan fácilmente.

JUSTICE LEAGUE [LIGA DE LA JUSTICIA]

DATOS

DEBUT *The Brave and the Bold* #28 **(feb.-mar. 1960)**
VERSIÓN ACTUAL *Justice League* (Vol. 2) #6 **(jul. 2012)**
BASE Atalaya
MIEMBROS ACTUALES/PODERES Y HABILIDADES **SUPERMAN (KAL-EL/CLARK KENT)** Superpoderes kryptonianos; **WONDER WOMAN (DIANA)** Fuerza, vuelo, Lazo de la Verdad; **BATMAN (BRUCE WAYNE)** Inteligencia, entrenamiento para el combate, formación investigadora; **FLASH (BARRY ALLEN)** Supervelocidad derivada de la Fuerza de la Velocidad; **AQUAMAN (ARTHUR CURRY)** Fuerza, telepatía marina, Tridente de Poseidón; **SHAZAM (WILLIAM BATSON)** Magia, poder sobre el Rayo Viviente; **CIBORG (VIC STONE)** Mejoras cibernéticas; **LEX LUTHOR** Intelecto genial, traje de combate propulsado; **GREEN LANTERNS (JESSICA CRUZ/SIMON BAZ)** Proyección y constructos de energía
MIEMBROS ANTIGUOS/PODERES Y HABILIDADES **DETECTIVE MARCIANO (J'ONN J'ONZZ)** Superpoderes marcianos; **GREEN LANTERN (HAL JORDAN)** Anillo de poder que manifiesta la fuerza de voluntad del usuario; **ÁTOMO (RHONDA PINEDA)** Capacidad de reducirse a tamaño subatómico; **ELEMENT WOMAN (EMILY SUNG)** Metamorfosis molecular; **FIRESTORM (RONNIE RAYMOND/JASON RUSCH)** La matriz Firestorm de generación nuclear permite controlar y manipular la materia
ENEMIGOS Sociedad Secreta de Supervillanos, Sindicato del Crimen de América, Darkseid

La Liga de la Justicia es el equipo de superhéroes más importante. Los gobiernos solicitan su ayuda. Otros héroes desean unirse a ella. Todo villano en busca de reputación se enfrenta a ella, y todo aspirante a conquistador de la Tierra sabe que ella es la primera línea de defensa. Pero esta reputación no ha salido gratis, y la tensión ha amenazado en ocasiones con romper el grupo; pero cualesquiera que hayan sido sus desacuerdos, ellos han seguido unidos contra las amenazas.

DE UN VISTAZO

Los mejores del mundo
La Liga de la Justicia de América es el primer gran equipo de superhéroes, y sigue siendo el patrón según el cual se juzgan todos los demás. Reunida para enfrentarse a amenazas que ningún héroe puede vencer por sí solo, la Liga ha enfrentado con firmeza los mayores peligros que el universo ha podido lanzar contra ella, y ha vencido.

La Atalaya
La Atalaya orbital era el cuartel general de la Liga de la Justicia, y albergaba instalaciones de investigación y entrenamiento, además de estancias para los miembros de la Liga y sus invitados. Fue destruida por Despero y luego reconstruida en órbita con el apoyo económico de Lex Luthor.

HISTORIAS CLÁSICAS

***Justice League of America* (Vol. 1) #21-22 (ago.-sep. 1963)** La JLA y la Sociedad de la Justicia de América se unen por primera vez en «¡Crisis en Tierra Uno!» y «¡Crisis en Tierra Dos!», antes de la presentación del Sindicato del Crimen de América de Tierra-3 al año siguiente.

***Justice League of America Annual* (Vol. 1) #2 (oct. 1984)** El fallo de la JLA para detener una invasión marciana lleva a Aquaman a disolver el equipo y comenzar de nuevo en unos cuarteles de Detroit, admitiendo únicamente a héroes dispuestos a dedicarse a tiempo completo a la JLA. Esta nueva formación incluye a Aquaman, Zatanna, Detective Marciano, Hombre Elástico, Vixen y tres reclutas más jóvenes: Gitana, Acero y Vibe.

***Final Crisis* #1-7 (jul. 2008-mar. 2009)** La muerte de Detective Marciano y Batman, junto con la renuncia de Wonder Woman y Superman, dejan al resto de los miembros de la JLA solos en la lucha contra los Nuevos Dioses y el espíritu de Darkseid.

Los miembros nucleares de la Liga de la Justicia –Superman, Batman, Wonder Woman, Flash, Green Lantern y Aquaman– se reunieron cuando cada uno de ellos buscaba en sus respectivas ciudades el origen de extraños sucesos que anunciaban un ataque de Darkseid. El adolescente Vic Stone, gravemente herido en el ataque, se convirtió en Ciborg cuando su padre implantó unos dispositivos experimentales en su cuerpo agonizante; esto sucedió justo a tiempo para que pudiera participar en el contraataque contra Darkseid y sus parademonios, durante el cual Batman rescató de Apokolips al secuestrado Superman. Luego el grupo recibió a Ciborg como miembro. Un tiempo después, el escritor David Graves los bautizó como Liga de la Justicia, y ellos prefirieron ese nombre a la sugerencia espontánea de Flash de «Súper Siete».

Cuando Shazam llevó los restos de Black Adam a Kahndaq para enterrarlos, estalló el conflicto entre la Liga de la Justicia, la Liga de la Justicia de América y la Liga de la Justicia Oscura. Sus actos provocaron un incidente internacional al violar las fronteras de Kahndaq. En uno de los primeros enfrentamientos, Superman perdió el control de sus poderes y mató al Dr. Luz. Más adelante los tres equipos volvieron a chocar a causa de un artefacto, la Caja de Pandora. Durante la batalla, Firestorm y Element Woman encontraron el origen de los problemas de Superman: una esquirla de kryptonita alojada en su cerebro. Por entonces, el demonio Despero lanzó un ataque contra la Atalaya, cuartel de la JL, haciendo que se estrellara en Rhode Island.

LIGAS EN CONFLICTO
En un conflicto gestado en Kahndaq, la Liga de la Justicia y la Liga de la Justicia de América se enfrentaron por la Caja de Pandora.

El misterioso Infiltrado, aparentemente surgido de la nada, se apropió de la Caja de Pandora y la usó para abrir un portal a Tierra-3, del que surgió el Sindicato del Crimen, versión maligna de la Liga de la Justicia en Tierra-3. Los elementos cibernéticos de Ciborg se desprendieron por sí solos de su cuerpo y se reorganizaron en el sintiente Red, que se alió con el Sindicato del Crimen… y casi mata a Ciborg en el proceso. Algunos héroes clave de la JLA y la JL quedaron atrapados en una matriz creada a partir de las dos partes de Firestorm cuando Ultraman alteró la órbita de la Luna, privando así a Superman de sus poderes kryptonianos y desestabilizando a Firestorm. Átomo reveló que fue ella quien insertó la kryptonita en el cerebro de Superman y que, de hecho, era Atómica, del Sindicato del Crimen: un

COMIENZO INSEGURO
Los héroes que formarían la Liga de la Justicia respondieron al principio individualmente a los signos del intento de Darkseid de romper la barrera dimensional y conquistar Tierra-0 para usarla como criadero de parademonios. Al encontrarse unos con otros, su primera reacción fue recelosa; sin embargo, cuando se vieron obligados a unirse, comprendieron lo poderosos que podían llegar a ser… y lo poderosos que necesitarían ser para hacer frente a adversarios como Darkseid.

PRIMERAS IMPRESIONES
La Liga de la Justicia en ciernes se conoció en difíciles circunstancias.

topo dentro de la Liga de la Justicia. Tras esta revelación, el Sindicato atacó, apoyado por la Sociedad Secreta de Supervillanos. Viendo la escala de la amenaza, algunos villanos –entre ellos Lex Luthor, Manta Negra y el resucitado Black Adam– desertaron de la Sociedad y se unieron a los superhéroes para contratacar al Sindicato del Crimen, establecido en las ruinas de la Atalaya. El equipo combinado dejó un rastro de cadáveres, incluido el del Infiltrado, pero liberó a Alexander Luthor, contrapartida de Lex en Tierra-3. Dotado de la versión de ese mundo de los poderes de Shazam, aquel desató el caos, y mató a Johnny Quick y otros antes de ser eliminado por Lex Luthor. Black Adam y Sinestro devolvieron la Luna a su órbita, poniendo fin al eclipse que había convertido a Firestorm en una prisión y liberando al resto de los héroes. El Sindicato del Crimen fue eliminado, menos los capturados Ultraman y Superwoman (que estaba embarazada del hijo de Alexander Luthor) y el desaparecido Owlman. Lex Luthor extrajo la kryptonita de Superman y –pese a las objeciones de este– fue admitido en la Liga, junto con Shazam, Capitán Frío y Power Ring, que habían demostrado su valía.

El grupo reclamó el nombre de Liga de la Justicia de América y se concentró en la amenaza de Darkseid, aún furioso porque la Liga había detenido su intento de utilizar la Tierra como fábrica de parademonios. El Nuevo Dios Metrón intervino y llevó a los héroes a la Roca de la Eternidad, donde Batman se sentó en la Silla Mobius y canalizó el poder de los Nuevos Dioses. La Liga de la Justicia volvió a la Tierra mientras Mobius destruía a Darkseid en una batalla final que implicó a Flash. **AI**

«Es hora de ser el equipo que creían que éramos en vez del que hemos sido durante estos cinco años.» **AQUAMAN**

JLA REUNIDA
A los miembros de siempre se han unido otros más recientes, incluido el viejo archienemigo de Superman.
1 Superman
2 Wonder Woman
3 Lex Luthor
4 Power Ring
5 Batman
6 Flash
7 Shazam
8 Ciborg
9 Aquaman

RENACIMIENTO

REUNIDOS POR PRIMERA VEZ

Tras derrotar a Darkseid y sobrevivir a los poderes divinos temporales otorgados por la Ecuación Anti-Vida, la Liga de la Justicia se reunió para proteger la Tierra de una nueva oleada de amenazas todopoderosas.

Pero ¿puede un grupo que incluye a reclutas como los Green Lanterns novatos Jessica Cruz y Simon Baz –por no mencionar a un Superman de una Tierra alternativa que nadie conoce– saber siquiera si las amenazas proceden de fuera o del interior del equipo?

EN EL ARCHIVO

La JLA nació como una nueva versión de la Sociedad de la Justicia de América, que prosperó en la década de 1940 pero fue aparcada en la de 1950, cuando los cómics de superhéroes tuvieron que compartir el escenario con otros géneros. Algunos miembros de la JSA estuvieron en los orígenes de la JLA en 1960, cuando se reunió para hacer frente a Starro.

Nuevo comienzo

Título estrella durante décadas, la Liga de la Justicia de América ha tenido, en sus diversas encarnaciones, casi tantas historias de su origen como miembros. La primera de ellas narraba una invasión de alienígenas appellaxianos que ningún héroe pudo repeler con éxito en solitario; solo podían salvar la Tierra reuniéndose, y así nació la JLA. Esta historia del origen se ha modificado en numerosas ocasiones a lo largo de los años, y ha implicado a distintas alineaciones de miembros fundadores.

REDUCCIÓN
Una JLA que incluía a Hawkman, Canario Negro y Tornado Rojo dio caza a Átomo en el Microcosmos.

¿Qué más da el nombre?

La Liga de la Justicia de América original se conocía informalmente como Liga de la Justicia o por sus iniciales, JLA. Pero a lo largo de los años las distintas formaciones del equipo han recibido otros nombres: Liga de la Justicia Detroit, Liga de la Justicia Internacional, Liga de la Justicia Europa, Liga de la Justicia Unida... Lo que tienen todas ellas en común es algún miembro de la Liga de la Justicia original, así como el mandato original de la Liga: proteger y defender al pueblo de la Tierra contra las fuerzas del mal.

ROBO DE IMAGEN
Apenas se había formado la nueva JLA de la década de 1990 cuando fue suplantada por malignos constructos de luz dura creados y controlados por la Banda de la Injusticia.

JUSTICE LEAGUE DARK [LIGA DE LA JUSTICIA OSCURA]

DEBUT *Justice League Dark* **#1 (nov. 2011)**
BASE Casa del Misterio
MIEMBROS/PODERES **Madame Xanadú**: poderes mágicos; **Constantine**: conocimiento de la magia y lo oculto; **Deadman**: posesión de seres humanos, telepatía; **Zatanna**: efectos mágicos; **Andrew Bennett**: control mental, metamorfo; **Orquídea Negra**: poderes de fuerzas elementales; **Cosa del Pantano**: cambio de forma, control de las plantas; **Enfermera de Pesadilla**: habilidades mágicas que incluyen constructos de energía sólida

OSCURIDAD DENTRO Y FUERA
La Liga de la Justicia Oscura tiene sus rivalidades internas, pero cuando se une puede superar cualquier amenaza.

Madame Xanadú reunió al grupo que luego se conocería como Liga de la Justicia Oscura cuando tuvo la visión de un horrible futuro que solo ellos podían evitar. Ella había separado a Encantadora de su anfitriona mortal, June Moone, y la bruja se volvió inestable y desató una orgía mortal tratando de encontrar y reunirse con June. Para protegerla, Xanadú congregó a un grupo de héroes dotados de magia, y John Constantine fusionó a Encantadora y June en un ser único, más estable.

La visión de Madame Xanadú ocurrió cuando la muerte del vampiro Andrew Bennett liberó a Caín, señor de todos los vampiros. Un Bennett regresado destruyó a Caín y pacificó a su ejército. Steve Trevor reclutó al equipo para ayudar a ARGUS a proteger su almacén de artefactos del mago Felix Faust, y les dio el nombre de Liga de la Justicia Oscura, reconociendo la necesidad de una fuerza especializada para afrontar las amenazas ocultas y mágicas. **AI**

JUSTICE LEAGUE OF AMERICA [LIGA DE LA JUSTICIA DE AMÉRICA]

VERSIÓN ACTUAL *Justice League of America* **(Vol. 3) #1 (abr. 2013)**
BASE Cuartel general de ARGUS
MIEMBROS/PODERES **Steve Trevor**: táctica, armas de fuego; **Hawkman**: superfuerza, vuelo; **Detective Marciano**: control mental, metamorfo; **Katana**: artes marciales; **Catwoman**: acrobacia, combate sin armas; **Vibe**: emisión de energía; **Stargirl**: poderes del cinto y la vara; **Green Lantern**: su anillo crea constructos de energía; **Green Arrow**: arco, acrobacia, combate sin armas

DEFENDER LA TIERRA
La JLA tenía la misión de enfrentarse a todos los enemigos extranjeros y domésticos... y también de otras Tierras.

Amanda Waller, directora de ARGUS, encargó a Steve Trevor la creación de la Liga de la Justicia de América como un seguro por si la Liga de la Justicia original se descarriaba alguna vez, a la vista del romance en ciernes entre Superman y Wonder Woman. La JLA entró en acción en Kahndaq, adonde siguió a la Liga de la Justicia para intentar mitigar los efectos del incidente diplomático causado por la entrada en el país de Shazam para repatriar los restos de Black Adam. Se produjo un enfrentamiento entre ambos grupos, alimentado por la presencia de la Caja de Pandora.

La JLA fue disuelta tras el ataque del Sindicato del Crimen de América, durante el cual Vibe desapareció y Green Arrow fue herido. Sus miembros encontraron lugar en otros equipos, entre ellos la Liga de la Justicia Unida, con sede en Canadá. Tras la disolución de la JLA, la Liga de la Justicia original adoptó su nombre completo. **AI**

JUSTICE LEAGUE INTERNATIONAL [LIGA DE LA JUSTICIA INTERNACIONAL]

DEBUT *Justice League International* **(Vol. 1) #7 (nov. 1987) VERSIÓN ACTUAL** *Justice League International* **Vol. 3 #1 (sep. 2011)**
BASE Washington D. C. **MIEMBROS/PODERES** **Booster Gold**: anillo de vuelo de la Legión, traje de poder; **Fuego**: rayos de energía térmica; **Godiva**: cabello prensil; **Green Lantern**: anillo de poder; **Hielo**: creación y control del hielo; **Firehawk**: control de la energía lumínica; **Vixen**: poderes totémicos; **Batwing**: formación militar e informática; **OMAC**: arma biotecnológica; **Blue Beetle**: poderes del Escarabajo; alienígena; **Augusto General Férreo**: acorazado, manipulación de energía

VIDA EFÍMERA
Creada sobre el legado de la JLA pero con un alcance mundial, la JLI se disolvió tras perder a varios miembros en sus primeras misiones.

La Liga de la Justicia Internacional fue una idea del director de la ONU, André Briggs, quien consideró que un equipo mundial de superhéroes sería un contrapeso útil a la Liga de la Justicia. Radicada en el Salón de la Justicia, en Washington, la JLI era liderada por Booster Gold, y solo admitía a miembros con una identidad pública. Batman fue rechazado por ese motivo, si bien ayudó al equipo en sus combates contra Peraxxus y los Amos de las Señales.

Un ataque del equipo de villanos conocido como Quemadores, dirigido por Ruptura, mató a Rocket Red y dejó gravemente heridos a Vixen, Hielo y Fuego. Como remplazo, Booster Gold reclutó a OMAC, Batwing y Firehawk. No mucho después, tras una discusión entre Green Lantern (Guy Gardner) y Booster Gold, seguida de un devastador ataque del villano satélite IA Hermano Ojo, la JLI se disolvió. **AI**

JUSTICE LEAGUE UNITED [LIGA DE LA JUSTICIA UNIDA]

DEBUT *Justice League United* **#0 (jun. 2014)**
BASE Canadá
MIEMBROS/PODERES **Detective Marciano**: superfuerza, control mental, metamorfo; **Stargirl**: poderes de conversión cósmica del cinturón y la vara; **Green Arrow**: arco, acrobacia, combate sin armas; **Adam Strange**: tecnología y armas avanzadas rannianas; **Animal Man**: metamorfo, control de los animales, telepatía; **Supergirl**: superfuerza, vuelo, invulnerabilidad; **Equinoccio**: poderes de los Midayos cree

EQUIPO DISIDENTE
Detective Marciano dirige un equipo que está más allá del alcance de ARGUS y al margen de la política de EE UU.

Detective Marciano, Supergirl y Green Arrow formaron la Liga de la Justicia Unida tras la disolución de la JLA auspiciada por ARGUS. Se establecieron en Canadá y reclutaron a diversos héroes sin afiliación e incluso a una desconocida, la chica cree conocida como Equinoccio.

El equipo libró su mayor batalla contra Lord Byth, que pretendía sintetizar distintos genomas alienígenas en un ser al que llamaba Ultra, el Multialienígena. Byth corrompió un proyecto iniciado por el pueblo de Rann –que veía a Ultra como un signo de la interconexión de todos los seres vivientes– y planeaba crear al Asesino de Mundos. La JLU luchó para impedir su apocalíptico objetivo. Más adelante, los miembros del equipo se repartieron entre varios grupos con el objetivo de combatir a los Quebradores, una fuerza misteriosa causante de alteraciones en el espacio-tiempo, y finalmente viajaron a la Casa de los Secretos en busca de respuestas. **AI**

JUSTICE SOCIETY OF AMERICA [SOCIEDAD DE LA JUSTICIA DE AMÉRICA]

DATOS

DEBUT *All-Star Comics* #3 **(dic. 1940)**
VERSIÓN ACTUAL *Wonders of the World Earth-2* #1 **(jul. 2012)**
UNIVERSO Tierra-2
MIEMBROS/PODERES Y HABILIDADES DR. DESTINO (KHALID BEN-HASSIN) El Casco de Nabú canaliza diversos poderes mágicos; **FLASH (JAY GARRICK)** Supervelocidad; **GREEN LANTERN (ALAN SCOTT)** El anillo de poder verde confiere diversos poderes, incluidos el vuelo y la creación de constructos de energía; **HAWKGIRL (KENDRA MUÑOZ-SAUNDERS)** Fuerza, vuelo y regeneración; **CAZADORA (HELENA WAYNE)** Artes marciales, ocultación, tiro con arco y tiro de precisión; **POWER GIRL (KARA ZOR-EL)** Fuerza kryptoniana, invulnerabilidad, vuelo, visión calorífica y de rayos X; **SUPERMAN (VAL-ZOD)** Fuerza kryptoniana, invulnerabilidad, vuelo, visión calorífica y de rayos X; **TORNADO ROJO (CONCIENCIA DE LOIS LANE)** Vuelo, fuerza, cuerpo androide con habilidades aerocinéticas; **BATMAN (DICK GRAYSON)** Combate cuerpo a cuerpo, dispositivos tecnológicos, agudeza investigadora
ALIADOS Mr. Milagro, Aquawoman **ENEMIGOS** Steppenwolf, Perros Hambrientos **AFILIACIONES** Ejército Mundial

GRAN SACRIFICIO
La Trinidad combatió a una interminable horda de parademonios apokolipsianos.

Las Maravillas originales de Tierra-2, donde los héroes superpoderosos eran muy escasos, eran lideradas por la Trinidad: Superman, Wonder Woman y Batman. Después de su heroica muerte defendiendo el mundo frente a las fuerzas de Apokolips, una nueva generación de Maravillas tomó su legado, decididas a honrar su ejemplo y a proteger Tierra-2 contra cualquier amenaza.

Cinco años después de la resistencia de las Maravillas del Mundo originales frente a Steppenwolf y los parademonios, empezaron a aparecer nuevas Maravillas. Flash, Green Lantern y Hawkgirl se unieron para derrotar a Solomon Grundy, el Hombre del Gris, antes de que pudiera corromper la fuerza de Tierra-2. Luego se les unió el Dr. Destino, y las Maravillas enfrentaron la amenaza de Steppenwolf y su trío de Perros Hambrientos. Su primera batalla con los villanos apokolipsianos acabó en derrota y con la muerte del Green Lantern Alan Scott; pero uno de los Perros Hambrientos, Brutaal, se volvió contra Steppenwolf y lo mató, tras lo cual reveló que era Superman. Un nuevo Batman liberó a las Maravillas apresadas en la Base Arkham, añadiendo al equipo a Aquawoman, Responsable (James Olsen) y Tornado Rojo, y al kryptoniano Val-Zod. El supuesto Superman tomó el control de los parademonios e intentó transportar Tierra-2 al espacio de Apokolips usando el genio de Terry Sloan, Mr. Milagro y Mr. Terrific. El plan se vio frustrado cuando Tornado Rojo, que conservaba los recuerdos de Lois Lane, obligó al presunto Superman a aceptar que era un clon. Entonces su cuerpo –y el plan– se derrumbaron. Pero los problemas de las Maravillas no habían terminado aún. Darkseid intentó otra invasión, y se supo que había hecho un trato con Highfather por el cual los Nuevos Dioses no interferirían con el plan de Darkseid siempre y cuando este aceptara concentrarse solo en una Tierra. Para desgracia de las Maravillas, Darkseid eligió Tierra-2, precipitando una batalla no solo por sus vidas, sino por la existencia del propio planeta. **Al**

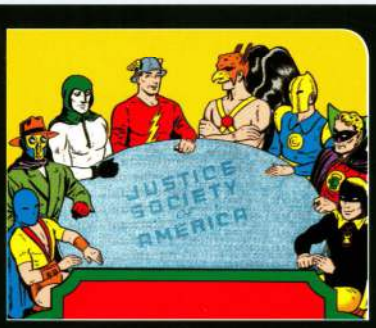
MARAVILLAS DEL MUNDO
El núcleo de las Maravillas, al frente del Ejército Mundial contra cualquier amenaza para Tierra-2.
1 Cazadora
2 Power Girl
3 Batman
4 Superman
5 Tornado Rojo
6 Dr. Destino
7 Flash
8 Green Lantern
9 Hawkgirl

¿TERMINARÁN LAS MARAVILLAS?
Las cosas pintan mal para las Maravillas del Mundo y para Tierra-2 cuando un taladro apokolipsiano se acerca al planeta. Pero las Maravillas nunca se rinden, y Apokolips aún no ha visto por última vez al Dr. Destino.

EN EL ARCHIVO

La Sociedad de la Justicia de América es el primer equipo de superhéroes de la historia del cómic, y ha existido desde 1940. En este tiempo han debutado en ella no pocos personajes, de manera notable Wonder Woman (¡como secretaria del grupo!), en 1942. Durante una década, estrellas como Flash o Green Lantern se mezclaron con figuras menos conocidas, como Átomo o Dr. Medianoche.

Tras un hiato, la JSA regresó en 1963, iniciando memorables fusiones con la Liga de la Justicia de Tierra-1. En la década de 1970 apareció una nueva Sociedad de la Justicia, que reveló el secreto de la formación del equipo y el enfrentamiento con el Congreso que provocó la retirada de los héroes.



AQUÍ EMPEZÓ TODO
La primera reunión de la Sociedad de la Justicia de América. Asistentes: Átomo, Sandman, Espectro, Flash, Hawkman, Dr. Destino, Green Lantern y Hourman.

HISTORIAS CLÁSICAS

***All-Star Comics* #11 (jun.–jul. 1942)** En un arranque de patriotismo tras el ataque a Pearl Harbor, los miembros de la JSA se separan para alistarse en las fuerzas armadas. Los héroes resultan ser una influencia tan perturbadora que el gobierno de EE UU les pide que retomen su actividad como el Batallón de la Justicia.

***Justice League of America* (Vol. 1) #21-22 (ago.–sep. 1963)** Primer encuentro de la JSA y la JLA, que inicia una serie de aventuras en colaboración que dura décadas y se extiende a Tierra-1 y Tierra-2.

***JSA* (Vol. 1) #16-21 (nov. 2000–abr. 2001)** Una JSA reconstituida se enfrenta a la Sociedad de la Injusticia liderada por Black Adam, que luego ayudará a la JSA a devolver a la vida a Hawkman.

KALMAKU, TOM

DEBUT *Green Lantern* (Vol. 2) #2 (sep.–oct. 1960)
VERSIÓN ACTUAL *Green Lantern* (Vol. 5) #3 (ene. 2012)
BASE Aviones Ferris, en Coast City
ESTATURA 1,70 m **PESO** 70 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Mecánico e ingeniero experto
ALIADOS Green Lantern (Hal Jordan)
AFILIACIONES Aviones Ferris

Tom Kalmaku es un inuit de Alaska que viajó a California y obtuvo trabajo como mecánico e ingeniero en Aviones Ferris. Con su aguda inteligencia y su ética profesional, se convirtió en una pieza clave del equipo. Se hizo amigo del piloto de pruebas Hal Jordan y un gran fan del nuevo superhéroe de Coast City, Green Lantern.

Tom no tardó en averiguar que Hal era Green Lantern, pero no dijo nada sobre ello, y Hal le confió su secreto. Se rumorea que Tom conserva bajo llave un diario secreto de las aventuras de Hal. Fue Tom quien alertó a Carol Ferris cuando Hal se unió a su viejo enemigo Sinestro. Tras la desaparición de Hal, Tom y Carol abrieron su taquilla en busca de pistas sobre su paradero; para su turbación, descubrieron un anillo de compromiso comprado por Hal para Carol. **SW**

KAMANDI

DEBUT *Kamandi, the Last Boy on Earth* #1 (oct.–nov. 1972)
ESTATURA 1,72 m **PESO** 72 kg
OJOS Azules **CABELLO** Rubio
PODERES/HABILIDADES Superviviente y guerrero con abundantes recursos, hábil con las armas de fuego **ALIADOS** Ben Boxer, Steve Renzi, Dr. Canus, príncipe Tuftan, Pyra, Spirit, Mylock Bloodstalker, Superman **ENEMIGOS** Gran César, Imperio Tigre, Sociedad Rata, Estados Unidos de los Leones, Zar Simio

Kamandi nació tras un desastre que destruyó la civilización humana. Fue criado por su abuelo en el búnker Comando D, al que debe su nombre (por su pronunciación en inglés). Cuando se aventuró fuera de la seguridad del búnker, los humanos que halló parecían bestias estúpidas, y los animales, mutados a una forma humanoide por el mutágeno cortexina, eran ahora la forma de vida dominante en el planeta. Estando él fuera, el búnker fue asaltado por lobos humanoides que mataron a su abuelo.

«El último chico sobre la Tierra» fue capturado por el Imperio Tigre, pero escapó con el científico canino Dr. Canus y el mutante radiactivo Ben Boxer, que marcharon en busca de un medio para restaurar la civilización humana. Kamandi viajó brevemente en el tiempo hasta la Metrópolis del siglo XX y se encontró con Superman. Más tarde, un grupo de héroes de una Tierra alternativa visitó su época durante Crisis en Tierras Infinitas. **SW**

EXTRAÑO NUEVO MUNDO
Tras años bajo el suelo, Kamandi se encontró enfrentado a una grotesca nueva Tierra, tan cambiada que resultaba irreconocible.

KANTO

DEBUT *Mister Miracle* (Vol. 1) #7 (mar.–abr. 1972)
VERSIÓN ACTUAL *Justice League* (Vol. 2) #41 (ago. 2015)
NOMBRE REAL Iluthin **BASE** Apokolips
ESTATURA 1,81 m **PESO** 77 kg
OJOS Azules **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Inmortalidad; rastrea a sus presas con una Madre Caja
ALIADOS Darkseid, Lashina, Desaad
ENEMIGOS Mr. Milagro, Liga de la Justicia

Exterminador favorito de Darkseid, Kanto es un asesino sádico e implacable. Armado con una Madre Caja en forma de daga, puede rastrear a sus presas a través del espacio y el tiempo. Solo Mr. Milagro había escapado de Kanto, y él estaba decidido a remediar esa situación. Darkseid envió a Kanto y Lashina a la Tierra para dar caza a Myrina Black, la amazona madre de Grail, la hija de Darkseid. Cuando este invadió la Tierra, fue asesinado por el Anti-Monitor y el Corredor Negro, dejando a Kanto y el resto de sus acólitos para enfrentarse a Mr. Milagro y la Liga de la Justicia. En la batalla, Kanto clavó su espada en el costado de Mr. Milagro, pero el Nuevo Dios fue salvado por su esposa, Big Barda, que entró en la escena a través de un boom tubo y teleportó a Kanto a un lugar desconocido con su mega-vara. **SW**

KALIBAK

DEBUT *New Gods* (Vol. 1) #1 (feb.-mar. 1971)
VERSIÓN ACTUAL *Batman and Robin* (Vol. 2) #33 (sep. 2014)
BASE Apokolips
ESTATURA 2,06 m **PESO** 213 kg **OJOS** Rojos **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Como Nuevo Dios es inmortal, y tiene una fuerza y una resistencia superhumanas; porta un poderoso armamento apokolipsiano
ALIADOS Darkseid, Glorioso Godfrey, Desaad
ENEMIGOS Batman, familia Batman, Nueva Génesis, Ejército Mundial de Tierra-2, James Olsen, Big Barda
AFILIACIONES Apokolips

Kalibak es el primogénito de Darkseid, señor de Apokolips. Es un guerrero brutal, entregado a su señor. Cuando este entró en estasis tras su derrota en la Tierra, Kalibak asumió el mando y preparó el Cañón del Caos (alimentado por un Fragmento del Caos y por el cuerpo de Damian, hijo de Batman) para destruir planetas habitados y canalizar sus energías de vuelta a Apokolips. Batman y sus asociados frustraron su plan arrebatándole el cuerpo de Damian y devolviéndolo a la Tierra. Kalibak los persiguió pero al final fue expulsado a Apokolips a través del portal.

Cuando las fuerzas de Darkseid atacaron Tierra-2, Kalibak dirigió las tropas de parademonios y abatió a James Olsen, que había adquirido poderes de Nuevo Dios. Los invasores conquistaron Tierra-2 y Apokolips destruyó el planeta, aunque muchos de sus habitantes escaparon en una nave espacial.

Kalibak luchó junto a Darkseid en su ataque a Tierra-0, pero su hermanastra Grail lo dejó ciego. A pesar de su ceguera (y de la muerte de su padre a manos del Anti-Monitor), Kalibak siguió luchando hasta que fue abatido por Big Barda. **SW**

EN EL ARCHIVO

El Kalibak original era un feroz adversario de Orión, su hermanastro, que había jurado lealtad a Nueva Génesis; ambos chocaron muchas veces. Aunque Kalibak buscaba continuamente la aprobación de su padre, fue castigado cuando mató a su interrogador, Desaad. El señor de Apokolips lo mató con sus rayos omega, aunque luego lo resucitó.

Kalibak volvió a ser destruido por el Hombre Infinito durante el suceso de «La muerte de los Nuevos Dioses», pero renació en la Tierra bajo la forma de tigre.

ENCUENTRO CATACLÍSMICO
En la Tierra, Kalibak provocó una enorme destrucción al chocar con su hermanastro Orión.

KARATE KID

DEBUT *Adventure Comics* (Vol. 1) #346 (jul. 1966)
VERSIÓN ACTUAL *Legion of Super-Heroes* (Vol. 7) #22 (sep. 2013)
NOMBRE REAL Val Armorr
ESTATURA 1,83 m **PESO** 84 kg
PODERES/HABILIDADES Maestro en todas las artes marciales; puede volar con su anillo de vuelo de la Legión
ALIADOS Princesa Projectra, Diamantada
ENEMIGOS Némesis Kid , Legión de Supervillanos, Mayor Desastre, Cinco Fatales

Nacido en la Tierra del siglo XXXI, hijo de un señor del crimen japonés y una agente secreta estadounidense, Val fue criado por sensei Toshiaki (Cráneo Blanco), maestro en artes marciales, y fue entrenado para ser un arma viviente. Se unió a la Legión de Superhéroes y demostró su valor en combate contra muchos villanos, aunque sus artes marciales no siempre podían competir con los superpoderes. Fue brevemente líder de la Legión antes de casarse con la princesa Projectra de Orando.

Val pareció morir protegiendo Orando de Némesis Kid y la Legión de Supervillanos, pero más tarde regresó a la vida por medios desconocidos. Ayudó a liberar a un gigante prometeico del control de Tharok antes de unirse a su esposa (ahora conocida como Sensor Girl) en Orando. **SW**

KATANA

DEBUT *Brave and the Bold* (Vol. 1) #200 **(jul. 1983)** (como Tatsu Yamashiro)
VERSIÓN ACTUAL *Birds of Prey* (Vol. 3) #1 **(nov. 2011)**
NOMBRE REAL Tatsu Toro
OJOS Marrones **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Experta acróbata, artista marcial y espadachina
ALIADOS Green Arrow, Hoz
ENEMIGOS Mona Shard, Limpiadores, Onyx, Clan de la Daga, Hiedra Venenosa, Killer Croc
AFILIACIONES Aves de Presa, Outsiders, Clan de la Espada

Cuando Tatsu era niña, sus mejores amigos eran los hermanos Takeo y Maseo. Ambos se enamoraron de ella, que finalmente se casó con Maseo. Los hermanos eran miembros del Clan de la Espada, uno de los varios grupos que formaban los Outsiders, organización secreta dedicada a preservar el equilibrio mundial eliminando el mal y la corrupción. Cuando Tatsu vio a Takeo y Maseo discutiendo por ella, intervino y mató por accidente a su marido con su espada sagrada Soultaker (Ladrona de Almas), la cual absorbió el espíritu de este. Consternada, Tatsu tomó Soultaker para permanecer cerca de su querido esposo y salió al mundo en busca de redención como la heroína Katana.

Por consejo de su marido, cuyo espíritu le hablaba a través de Soultaker, se unió brevemente a las Aves de Presa, y las ayudó a combatir a los terroristas Limpiadores y a Hiedra Venenosa. Tras entrar en conflicto con el misterioso Clan de la Daga en Japón, Katana dejó el equipo para averiguar más sobre Soultaker y el Clan de la Espada.

Cuando Killer Croc partió Soultaker y liberó el espíritu de Maseo, este le dijo a Katana que debía alejarse de él y consagrarse a redimir a los enfrentados Outsiders. Más tarde Soultaker fue reforjada, y ella se convirtió en líder del Clan de la Espada y ayudó a Green Arrow a derrotar a los clanes Puño, Lanza, Escudo y Hacha cuando estos planearon un ataque terrorista a gran escala sobre Praga. **SW**

EN EL ARCHIVO

La Katana original era Tatsu Yamashiro, cuyo esposo Maseo fue asesinado con la espada mágica Soultaker, blandida por su celoso hermano, el gánster Takeo. Tatsu tomó Soultaker, se entrenó como samurái y, ya como Katana, se unió a los Outsiders de Batman. Luego Takeo rastreó a Katana hasta Gotham y liberó a todas las almas de Soultaker para atacarla; tras una larga batalla, Katana mató a Takeo.

Durante «La Noche Más Oscura», Katana combatió contra su esposo no-muerto, alzado de la tumba por los Black Lanterns.

MEJOR QUE EN LAS PELÍCULAS
Mientras servía junto a Halo y Looker en los Outsiders, Katana luchó contra espíritus tengu y gánsteres japoneses en Hollywood.

KELLEY, CARRIE

DEBUT *Batman: The Dark Knight* #1 (1986)
VERSIÓN ACTUAL *Batman and Robin* (Vol. 2) #19 (jun. 2013)
BASE Gotham City
OJOS Verdes **CABELLO** Pelirrojo
PODERES/HABILIDADES Actriz dotada; conocimiento enciclopédico sobre Shakespeare
ALIADOS Damian Wayne, Alfred, Titus
AFILIACIONES Servicio doméstico de Batman

INTUICIÓN CERTERA
Lista y atrevida, la actriz Carrie Kelley supo que Bruce Wayne ocultaba algo cuando regresó a la Mansión Wayne para ver a Damian.

La estudiante de teatro Carrie Kelley fue contratada por Damian (Robin), el hijo de Bruce Wayne, para que le diera clases de interpretación; quería experimentar cómo era ser alguien distinto. Cuando Damian no se presentó para la clase, ella dejó la factura y una nota para él en la Mansión Wayne. Bruce le entregó un abultado cheque, pero no le reveló la verdad: su hijo había sido asesinado combatiendo al Hereje. Carrie sintió que Bruce le ocultaba algo, así que volvió a la Mansión, exigiendo ver a Damian. Bruce respondió con aspereza que Damian estaba estudiando en el extranjero, y le dijo a Alfred que le mostrara la salida. Pero antes de irse, el mayordomo la contrató para cuidar al gran danés de la casa, Titus. A Bruce no le gustó nada la idea, pero dejó que Carrie formara parte del servicio.

En una Gotham futura pre-Flashpoint, Carrie era una chica de 13 años, fan de Batman, que se convirtió en la nueva Robin tras salvarlo –de vuelta de su retiro y en mala forma física– ante el líder de los Mutantes. Luego ayudó a localizar y vencer al Joker, y después asumió el manto de Catgirl. **SW**

KGBEAST [KGBESTIA]

DEBUT *Batman* (Vol. 1) #417 (mar. 1988)
VERSIÓN ACTUAL *New Suicide Squad* #2 (oct. 2014) **NOMBRE REAL** Anatoli Knyazev
BASE Estación de Investigación Gagarin (la Luna)
ESTATURA 1,90 m **PESO** 105 kg
OJOS Azules **CABELLO** Rubio
PODERES/HABILIDADES Entrenado en espionaje y combate; cuerpo mejorado cibernéticamente; brazo perdido reemplazado por un cañón
ENEMIGOS Operative, los Otros

GUERRERO FRÍO
La URSS había caído pero, para KGBestia, la Guerra Fría no había acabado, y planeó utilizar el terror nuclear para restaurar el prestigio de Rusia.

Anatoli Knyazev era un guerrero de la vieja escuela de la Guerra Fría. Sirvió en el KGB heroicamente, ganándose el nombre clave de KGBestia, e incluso se cortó un brazo para escapar de un agente estadounidense. Al caer la URSS, fue nombrado comandante de una unidad antiterrorista rusa. Resultó herido en un tiroteo con el Escuadrón Suicida en el metro de Moscú, pero Sistemas Mars lo reconstruyó para el combate.

Se unió al veterano soviético NKVDemonio en el equipo de villanos Caos, que planeaba retornar a los días de gloria de la URSS chantajeando al mundo con un viejo satélite con armas nucleares. Esto los enfrentó a los Otros, un equipo de superhéroes que incluía a un viejo enemigo de los tiempos de la Guerra Fría: Operative. Después de un reñido combate, los planes de Caos se vieron frustrados por los Otros, y el Agente destruyó el brazo-cañón de KGBestia antes de acabar con él en un combate cuerpo a cuerpo. **SW**

KENT, FAMILIA

DEBUT *Superman* (Vol. 1) #1 **(jun. 1939)**
VERSIÓN ACTUAL *Action Comics* (Vol. 2) #5 **(mar. 2012)**
BASE Smallville (Kansas)
PODERES/HABILIDADES Pioneros corrientes, con unos ideales y principios morales bien definidos
ALIADOS Familia Ross, familia Lang
ENEMIGOS John Wesley Hardin, banda de Jesse James, Charley Quantrill
AFILIACIONES Jonah Hex, Cazador de Cabelleras, Bill Hickock, George Armstrong Custer

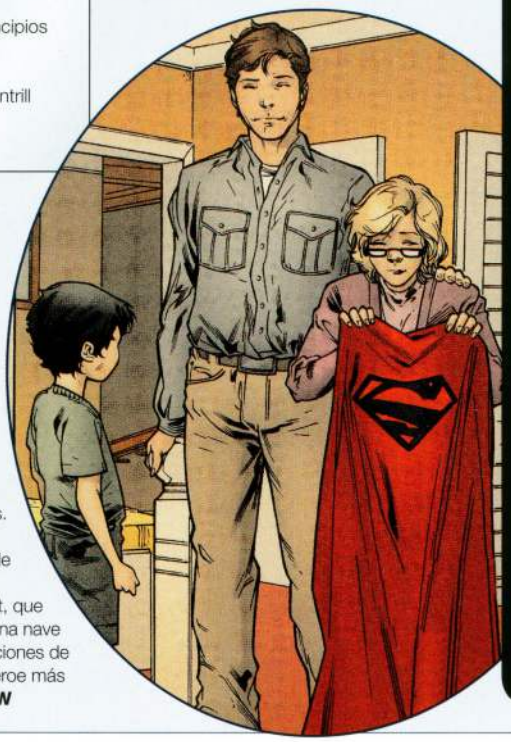
HOMBRES DE HIERRO
Los Kent trabajaron duro y arriesgaron su vida para proteger a su familia, sus amigos y sus principios.

La rama patrilineal de la familia Kent se remonta a la Inglaterra del siglo VI, donde sir Brian Kent combatía la tiranía como el Caballero Silencioso. Mil años después, la familia perdió su aristocracia, y al menos una rama buscó una vida mejor en el Nuevo Mundo.

En 1854, el patriarca y abolicionista Silas Kent colaboró en el movimiento antiesclavista. Impresor y panfletista, emigró al Oeste y se estableció en Lawrence (Kansas) con sus hijos mayores Nathaniel y Jebediah. Su esposa Abigail se había quedado en Boston para criar a sus siete hijos restantes. Cuando ella murió tres años después, los niños se quedaron en Massachusetts. Tras la Guerra Civil y la Reconstrucción, los Kent de Kansas siguieron en sus tierras como granjeros, si bien una sucesión de varones Kent sirvieron con honor en las guerras de EE UU en ultramar.

En el siglo XX, el linaje parecía llegar a su fin con Jonathan y Martha Kent, que no tenían hijos, hasta que la pareja encontró a un niño caído a la Tierra en una nave espacial, y lo crio en las tradiciones y la ética que habían formado a generaciones de Kent. El niño, al que llamaron Clark, crecería para convertirse en el superhéroe más famoso del mundo, firme defensor de la verdad y la justicia: Superman. **WW**

HONOR FAMILIAR
El niño hallado por Jonathan y Martha estaba destinado a convertirse en el Kent más famoso de la larga y valerosa historia familiar... al menos para quienes conocían su identidad secreta.



EN EL ARCHIVO

Cuando Kal-El se estrelló en la Tierra, fue adoptado por una pareja desesperada por la falta de un hijo propio. En los años siguientes, aunque su estatus se mantuvo, las edades de los Kent variaron para adaptarse a los tiempos.

En *Superman* #1 (1939) eran ancianos, y morían antes de que su hijo comenzara su carrera heroica. En la década de 1960, la ciencia alienígena los convirtió en enérgicos cuarentones. Pero el mayor cambio se produjo en 1986, cuando los Kent volvieron a ser ancianos, pero no morían, y ofrecían su amor y su guía al Hombre de Acero.

CAÍDO DEL CIELO
El niño encontrado por los ancianos Jonathan y Martha no fue solo la respuesta a sus plegarias, sino que se convertiría en el salvador del mundo.

KHUNDS

DEBUT *Adventure Comics* **(Vol. 1) #346 (jul. 1966)**
VERSIÓN ACTUAL *Deathstroke* **(Vol. 2) #10 (ago. 2012)**
BASE Khundia (Imperio khund)
CABELLO Negro
PODERES/HABILIDADES Agresivos, obsesionados por el estatus y el territorio
ALIADOS Círculo Oscuro
ENEMIGOS Planetas Unidos, thanagarianos, Legión de Superhéroes
AFILIACIONES Alianza Alien, Dominadores

Los khunds son una raza guerrera extremadamente agresiva y territorial, que empezó a forjar su imperio intergaláctico tan pronto como se liberó del lazo de la alta gravedad de su mundo natal. Su cultura se basa en el enfrentamiento y la dominación. Consideran a las demás especies inferiores, y cada contacto con una nueva cultura es una oportunidad para la conquista y la expansión. El imperio es una cambiante jerarquía de señores de la guerra rivales, donde el más poderoso domina tan solo mientras puede derrotar a todos los demás.

Los miembros más arrogantes y beligerantes de la especie llevan con gran orgullo la mejora cibernética de sus cuerpos, recreados como armas vivientes. Para un khund, la victoria lo es todo y se tiene que conseguir a cualquier precio. **WW**

KID DEVIL [CHICO DIABLO]

DEBUT *The Fury of Firestorm* **#24 (jun. 1984) como Eddie;** *Blue Devil* **#14 (jul. 1985) (como Chico Diablo)**
VERSIÓN ACTUAL *DC Universe Presents* **#15 (ene. 2013) (como Eddie)**
NOMBRE REAL Edward Alan Bloomberg
BASE Torre Titanes III (San Francisco, California)
OJOS Amarillos **CABELLO** Gris
PODERES/HABILIDADES Poder demoníaco; respiración ígnea; fuerza superhumana; piel ardiente
ALIADOS Diablo Azul, Rose Wilson, Zachary Zatara **ENEMIGOS** Niles Caulder, Kid Crusader
AFILIACIONES Jóvenes Titanes, Young Justice

Hasta que conoció a Daniel Cassidy, Eddie Bloomberg –recadero en la productora de cine de su tía Marla Bloom– soñaba con ser un actor famoso como su tía. Pero, en cuanto vio al Diablo Azul de Cassidy en acción, se propuso además ser un superhéroe. Al principio usaba los efectos especiales de Cassidy para actuar como Chico Diablo, y se unió a Diablo Azul por un tiempo como compañero... aunque con escaso éxito y aprobación. Cuando el demonio Nerón le ofreció auténtico poder a cambio de su alma, Eddie aprovechó la oportunidad; no tardaría en lamentar su decisión.

Después de perder sus poderes, Eddie regresó al Infierno y descubrió que Nerón simplemente había activado su metagén, y nunca le había dado realmente capacidades demoniacas. Pero, aun sin sus poderes, Eddie siguió ayudando a sus colegas de Jóvenes Titanes como mejor pudo, llegando a sacrificar su vida para salvarlos. **WW**

EL DIABLO EN LOS DETALLES
El aliento de Eddie quema más que el fuego, y su piel puede abrasar la carne; tiene una cola prensil y alas retráctiles, y puede teleportarse.

KID ETERNITY

DEBUT *Hit Comics* **(Vol. 1) #25 (dic. 1942)**
VERSIÓN ACTUAL *National Comics: Eternity* **(Vol. 1) #1 (sep. 2012)**
NOMBRE REAL Christopher «Kit» Freeman
BASE Nueva York
ESTATURA 1,77 m **PESO** 75 kg
OJOS Azules **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Capaz de comunicarse con los muertos recientes durante 24 horas **ALIADOS** Sr. Guardián

Chris Freeman discutía con su padre, detective del DPNY, cuando ambos fueron tiroteados. Recordaba haber muerto y llegar a una grotesca sala de espera con el resto de los recién fallecidos. Su padre lo agarraba y le pedía que no lo dejara allí. Lo que Chris no sabía era por qué ni cómo había vuelto a la vida, o cómo el cadáver de su padre podía decir: «Tú deberías estar aquí, no yo...».

Trabajando en la morgue de la policía, Chris descubrió que podía invocar a los muertos –los «Frescos»– y ayudarles a cerrar cualquier asunto pendiente. Cuando Darby Quinn fue asesinado, Chris ayudó a su fantasma a atrapar al asesino, para luego averiguar que Quinn era un violador, y que su víctima le disparó en defensa propia. Esto puso a Freeman en conflicto con el espectral Sr. Guardián, que le advirtió que allí había unas reglas que debía respetar. **WW**

KID FLASH

DEBUT *The Flash* (Vol. 1) #110 **(dic. 1959-ene. 1960)**
VERSIÓN ACTUAL *The Flash* (Vol. 4) #30 **(jun. 2014)**
NOMBRE REAL Wallace Rudolph West **BASE** Central City
OJOS Marrones **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Supervelocidad; curación rápida; capaz de absorber la energía Fuerza de la Velocidad; viaje en el tiempo
ALIADOS Jóvenes Titanes, Barry Allen
ENEMIGOS Profesor Zoom, Flash del Futuro
AFILIACIONES Iris West, Daniel West/Flash Reverso

WALLY WEST
El pequeño ayudante de Flash pronto se convirtió en un enérgico héroe por sí mismo.

El padre de Wally, Rudy West, abandonó a su familia siendo Wally un niño. Cuando su madre desapareció en el ataque del Sindicato del Crimen sobre Central City, Wally, con 12 años, fue adoptado por su tía Iris. Luego fue arrestado por vandalismo por Barry Allen; pero, pese al agitado inicio, y gracias a la perseverancia de Iris, se hicieron amigos.

A 20 años en el futuro, Barry Allen había visto sufrir y morir a sus amigos mientras la Fuerza de la Velocidad se quebraba al ser usada en exceso por numerosos velocistas en sus viajes temporales. Como Flash del Futuro, Barry retrocedió por sus décadas de carrera, rectificando cada error y con la intención de matar a su yo más joven y usar la energía liberada para «corregir» la historia… y sellar la brecha temporal provocada por sus actos.

El Barry futuro fue frenado por un Wally más mayor, también velocista. Permitiendo que las energías de ambos Flash lo atravesaran, Wally sacrificó su vida para reiniciar la historia. Regresó a su yo juvenil, ignorante de lo sucedido y de que la transdimensional Fuerza de la Velocidad lo hubiera alterado, y se convirtió en un superhéroe superveloz. **WW**

EN EL ARCHIVO

Kid Flash fue el primer compañero original de la Edad de Plata de DC Comics, que dio un cariz más juvenil a las aventuras del Hombre Más Rápido del Mundo. Wally West compartió casos con su mentor y se unió a los Jóvenes Titanes antes de heredar el manto y la responsabilidad de Flash cuando Barry Allen dio su vida durante Crisis en Tierras Infinitas.

Compañero por un tiempo y al final sucesor de Wally fue Bart Allen –alias Impulso–, quien heredó los poderes y la identidad enmascarada de su abuelo antes de ser asesinado por los Villanos de Flash. Ambos campeones tenían una conexión con la Fuerza de la Velocidad extradimensional, a diferencia de Bar Torr, cuya hipervelocidad sigue siendo algo inexplicado. Insurgente terrorista en su tiempo, luego aprendería a ser un héroe y combatiría junto a los jóvenes metahumanos del siglo XXI como Kid Flash. Después de pagar por sus delitos, regresó a nuestra época y reunió a unos nuevos Jóvenes Titanes.

BART ALLEN
El nieto de Barry Allen retrocedió en el tiempo para controlar la velocidad que le hiperenvejecía hacia una muerte prematura.

BAR TORR
El velocista amnésico del siglo XXX aprendió a correr lo bastante rápido como para escapar al oprobio de su maligno pasado.

KILOWOG

DEBUT *Green Lantern Corps* (Vol. 1) #201 **(jun. 1986)**
VERSIÓN ACTUAL *Green Lantern Corps* (Vol. 3) #1 **(nov. 2011)**
BASE Oa, Mogo
ESTATURA 2,50 m **PESO** 326 kg
OJOS Rojos **CABELLO** No tiene
PODERES/HABILIDADES Inspirador instructor, genetista y tecnólogo brillante, dotado ingeniero, feroz combatiente cuerpo a cuerpo, con una masa y una fuerza inmensas; experimentado e imaginativo portador de la luz de la Fuerza de Voluntad canalizada a través de un anillo de poder verde
ALIADOS Guy Gardner, John Stewart, Salaak, Hal Jordan
ENEMIGOS Sinestro
AFILIACIONES Green Lantern Corps, Brigada Rocket Red

FIGURA PATERNA
Tras perder a su familia y su mundo dos veces, Kilowog se consagró a la misión de hacer que sus novatos estuvieran listos para enfrentarse a todo.

Kilowog era un brillante genetista en el bullicioso y sobresaturado Bolovax Vik. Cuando fue seleccionado como Green Lantern del Sector 674, lamentó profundamente tener que abandonar a su especie, pero se sintió orgulloso de servir al universo en su nuevo papel.

Cuando su mundo natal fue destruido durante la Crisis en Tierras Infinitas, el Green Lantern salvó a 16 000 millones de bolovaxianos convirtiéndolos en energía y almacenándolos en su anillo de poder. Por desgracia, no se encontraba cerca para repetir la proeza cuando Sinestro los exterminó tras ser reasentados en un nuevo planeta. Habiendo perdido a los de su raza por segunda vez, Kilowog consagró su vida al Green Lantern Corps. Su naturaleza está centrada en formar parte de algo mayor, y halla su propósito en instruir a los reclutas recién llegados, dándoles las herramientas y la experiencia necesarias para sobrevivir al trabajo más peligroso.

La mayor afrenta de su vida se produjo cuando descubrió que los Guardianes del Universo habían traicionado sus propios principios, volviéndose contra los pacificadores que ellos habían creado e intentando eliminar la Libre Voluntad con su abominable Tercer Ejército. Tras la derrota de los Guardianes y su destrucción a manos de Sinestro, Killowog renunció como Jefe Instructor del Corps y asumió a regañadientes el papel clave de Oficial de Protocolo y Jefe de Administración del ahora autónomo Green Lantern Corps. **WW**

EN EL ARCHIVO

Nostálgico de la estrecha afinidad comunal de los bolovaxianos, Kilowog se sintió atraído por el equivalente más cercano a su cultura perdida: el comunismo. Se asoció con los líderes de la URSS y usó su ciencia alienígena para desarrollar su programa Rocket Red de supersoldados blindados. Su decepción al descubrir que la práctica del comunismo no se correspondía con sus principios filosóficos, llevó pronto a Kilowog de vuelta con sus únicos camaradas auténticos: el Green Lantern Corps.

EL BIEN MAYOR
Kilowog no entendía por qué sus amigos Green Lanterns humanos pensaban que sus implicaciones políticas conllevarían problemas.

KILLER CROC

DATOS

DEBUT *Detective Comics* (Vol. 1) #523 **(feb. 1983)**
ACTUALIZACIÓN *Batman* (Vol. 2) #1 **(nov. 2011)**
NOMBRE REAL Waylon Jones
BASE Gotham City
ESTATURA 1,96 m **PESO** 122 kg
OJOS Rojos **CABELLO** No tiene
PODERES/HABILIDADES Una extraña enfermedad de su piel la hace más resistente; fuerza y resistencia aumentadas; excelente luchador con historial de lucha de cocodrilos; dientes y uñas afilados
ALIADOS Arsenal, Catwoman
ENEMIGOS Batman, familia Batman, Bane
AFILIACIONES Internos del Asilo Arkham

OBJETO DE BURLA
De niño, el problema cutáneo de Waylon le hacía objeto de burla en su barrio, y le valió el apodo de «Croc», que más tarde adoptaría.

Puede que Killer Croc no tenga la mente más aguda del mundo, pero sus dientes y uñas, afilados como navajas, lo compensan. Más animal que humano, este feroz supervillano ha retado a Batman muchas veces, y el Caballero Oscuro ha tenido la suerte de salir de una sola pieza. Killer Croc es realmente una fuerza temible, y uno de los internos más peligrosos que se han alojado jamás en el Asilo Arkham.

Waylon Jones siempre fue diferente. Criado en un vecindario pobre de Gotham, llevó una vida solitaria con su tía Flowers. Sin padres, Waylon solo tenía el modelo de su tía, pero ella despreciaba a su sobrino debido a su aspecto: había nacido con una rara enfermedad que hacía que se le formaran escamas en el cuerpo y protuberancias córneas en la cabeza, y que tuviera los dientes aserrados y las uñas largas y afiladas. Cruelmente, los chicos del barrio lo apodaban «Croc» («Cocodrilo»). Cuando empezaron a aparecerle las escamas, su tía intentó quitárselas frotando, pero no logró dar a su sobrino un aspecto normal.

Años después, Waylon se marchó a Jacksonville (Florida) y encontró trabajo peleando con cocodrilos en el Circo de Eddie Geisel. Ahora su cuerpo estaba totalmente cubierto de duras escamas verdes, y le llamaban «Killer Croc». Al cabo, frustrado por la escasa paga de Geisel, mordió literalmente la mano que le daba de comer, dejó el circo y regresó a Gotham para convertirse en ladrón. No tardó en cruzarse con Batman y el Robin original durante el asalto a una joyería. Los héroes lo llevaron ante la justicia, pero verían cómo el feroz villano escapaba del Asilo Arkham una y otra vez (en una de esas ocasiones, devorando incluso la mano de Aaron Cash, uno de los guardas más duros de Arkham).

Con su retorcido código moral, Killer Croc ha hecho amistad con héroes como Arsenal, y ha trabajado con otros criminales como Catwoman. Se erigió asimismo en protector de los habitantes de las cloacas de Gotham, pero su corazón sigue albergando una rabia aparentemente inextinguible. **MM**

EN EL ARCHIVO

Aparecida poco antes de la épica maxiserie de Crisis en Tierras Infinitas, la encarnación original de Killer Croc era más inteligente que su salvaje sucesor post-Flashpoint.

Representado como un genio criminal que se apropiaba lentamente del hampa de Gotham, Killer Croc –o Rey Croc– asesinó a los Todd Voladores, la nueva sensación del trapecio en Gotham. Jason, hijo de los Todd, sobrevivió, y luego se convertiría en el segundo Robin. Algunos años más tarde, la historia de Jason fue reescrita, presentándose al futuro Robin como un huérfano de la calle sin apenas conexión biográfica con Killer Croc.

¿ASESINO O REY?
Killer Croc se había convertido en un simple matón de alquiler, muy distinto del jefe mafioso que se ganó una temible reputación como Rey Croc.

VIDA SUBTERRÁNEA
Killer Croc se halla con frecuencia en las cloacas, cuyos viejos túneles le ofrecen el escondite idóneo, y a menudo se hace cargo de las almas perdidas que habitan allí.

HISTORIAS CLÁSICAS

***Detective Comics* (Vol. 1) #525 (abr. 1983)** Batman pelea con Killer Croc en las cloacas de Gotham, y comprueba la ferocidad de su nuevo oponente.

***Batman* (Vol. 1) #359 (mayo 1983)** Se relata por primera vez el origen de Killer Croc cuando él mismo se declara «Rey Croc» y ocupa su lugar como uno de los principales criminales de Gotham.

***Batman* (Vol. 1) #489 (feb. 1993)** Croc es objeto de atención al enfrentarse a Robin, Azrael y un formidable nuevo villano, Bane.

***Batman* (Vol. 1) #608 (dic. 2002)** Killer Croc muta a un estado más animal debido a la intromisión de un nuevo enemigo de Batman, Silencio.

GUERRA DE MÚSCULOS
Enfundado en un batitraje improvisado, el poderoso villano Bane desafió a Killer Croc por su territorio y resultó vencedor, batiendo a la bestia escamosa en un feroz combate.

KILLER FROST

DEBUT *Firestorm* (Vol. 1) #3 (jun. 1978)
VERSIÓN ACTUAL *The Fury of Firestorm: The Nuclear Man* #19 (jun. 2013)
NOMBRE REAL Dra. Caitlin Snow
ESTATURA 1,62 m **PESO** 56 kg
OJOS Azules **CABELLO** Blanco
PODERES/HABILIDADES Proyecta hielo y nieve desde los dedos; se alimenta del calor de otros
ALIADOS Steve Trevor **ENEMIGOS** Firestorm
AFILIACIONES STAR Labs

La Dra. Snow era una brillante empleada de los Laboratorios de Investigación Avanzada en Ciencia y Tecnología (STAR Labs) que fue asignada a la base ártica de la empresa. Allí se encontró con que sus compañeros científicos estaban bloqueando su trabajo sobre un motor ultraconductor termodinámico. Sin saber que estos se habían asociado con el grupo terrorista COLMENA, Snow fue atacada por ellos y encerrada con la máquina experimental. Cuando intentaba liberarse tirando de los cables de refrigeración de la máquina, Caitlin fue fundida con el hielo y se transformó en Killer Frost. No tardó en descubrir que debía «alimentarse» del calor de otros seres vivos, y que la energía creada por Firestorm era lo único que saciaba su hambre, lo que provocó muchos choques con el héroe. **MM**

KILLER MOTH [POLILLA ASESINA]

DEBUT *Green Arrow* (Vol. 5) #25 (ene. 2014)
OJOS Negros **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Su pistola de aire comprimido produce descargas de fuerza conmocionadora y pantallas defensivas **ALIADOS** Richard Dragon, Ladrillo, Dardo Rojo, Conde Vértigo
ENEMIGOS Green Arrow, Batman, Emiko Queen
AFILIACIONES Cazadores del Arco

El sociópata anónimo conocido como Polilla Asesina apareció durante la catastrófica supertormenta que asoló Gotham en Año Cero. Obsesionado con las polillas y el dinero, intentó secuestrar a Moira Queen, que dirigía labores de ayuda durante la crisis. Su pistola de aire comprimido despachó con rapidez a los escoltas de Moira, pero no sirvió de gran cosa contra los entonces relativamente desconocidos vigilantes Batman y Green Arrow.

Reapareció seis años después en Seattle. Con un equipo mejorado, se unió a los Cazadores del Arco: una escuadra de mercenarios disfrazados que recibiría 30 millones de dólares por destruir todo lo que era querido para Green Arrow. Pero, pese a sus sanguinarios métodos y del poder de su invento, era un cobarde fácil de someter; fue burlado y batido por la ayudante de Oliver Queen, Naomi Singh, y su hermana pequeña Emiko. **MM**

KING SHARK [REY TIBURÓN]

DEBUT *Superboy* (Vol. 4) #0 (oct. 1994)
VERSIÓN ACTUAL *Suicide Squad* (Vol. 4) #1 (nov. 2011)
NOMBRE REAL Nanaue **BASE** Móvil
ESTATURA 2,18 m **PESO** 172 kg
OJOS Rojos **CABELLO** No tiene
PODERES/HABILIDADES Humanoide gigante con aspecto de tiburón y fuerza increíble
ALIADOS Mera, Aqualad
ENEMIGOS Aquaman, Superboy
AFILIACIONES Escuadrón Suicida, la Sociedad

El supervillano conocido como Rey Tiburón es el hijo de Kamo, un ser convencido de que era una antigua deidad hawaiana. Cuando Amanda Waller, agente del gobierno, apresó a Kamo, también se llevó a su hijo. Considerado el «primer niño de Belle Rêve», Rey Tiburón se crio en la prisión de alta seguridad. Ya adulto, fue torturado por Waller como parte de las pruebas de lealtad durante su proceso de selección para la Fuerza Especial X, llamada más comúnmente Escuadrón Suicida.

Rey Tiburón se unió al Escuadrón y, aunque ocasionalmente se cornió a algún miembro del equipo, fue un agente eficaz antes de desaparecer durante una misión. Más tarde reapareció como leal servidor de la reina anfibia Mera. **MM**

KLARION

DEBUT *The Demon* (Vol. 1) #7 (mar. 1973)
VERSIÓN ACTUAL *Klarion* #1 (dic. 2014)
NOMBRE REAL Klarion Bleak
BASE Nueva York
ESTATURA 1,80 m **PESO** 52 kg
OJOS Negros **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Teleportación, vuelo, proyección de energía; cambia el color de su piel a beis **ALIADOS** Teekl, Beelzebub, Piper, Olvido, Rasp **ENEMIGOS** Club Necropolitano, Jóvenes Titanes **AFILIACIONES** La Élite

Klarion, procedente de una dimensión mágica, era un estudiante de artes místicas oscuras. Cuando atacó a su maestro con magia, supo que ya no podría volver a casa; entonces decidió cambiar de dimensión y estableció su nuevo hogar en Nueva York, en la Tierra. Allí comenzó a trabajar y a entrenarse en el Museo Moody bajo la tutela de Piper, una misteriosa mujer, y conoció a varios nuevos aliados mágicos.

Klarion no tardó en ser reclutado por la Élite, la organización de Manchester Black, y luchó contra los Jóvenes Titanes cuando los héroes se negaron a entregar a Superboy, fugitivo de la ley. Recientemente, Klarion entró en conflicto con los Seis Secretos cuando su miembro adolescente, Black Alice, empezó a incordiar a la comunidad mágica con sus incontrolables poderes hechiceros. **MM**

KILLER SHARK III

DEBUT *Blackhawk* (Vol. 1) #50 (mar. 1952) (Killer Shark I); *Birds of Prey* (Vol. 1) #114 (mar. 2008) (Killer Shark III) **BASE** Diversas bases ocultas
ESTATURA 1,80 m **PESO** 97 kg
OJOS Azules **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Millonario hecho a sí mismo; soberbio atleta; dientes afilados; armamento personalizado
ALIADOS Reina Killer Shark, Killer Shark I
ENEMIGOS Lady Blackhawk, Aves de Presa

El hombre que se llama a sí mismo Killer Shark es nieto del Killer Shark original, un pirata del Pacífico. El viejo Shark abordaba barcos y escapaba con sus botines empleando dispositivos tecnológicos. También fue enemigo de los famosos pilotos llamados Blackhawks, e incluso inventó un suero que podía someter la voluntad de los demás.

Cuando su nieto heredó su manto y su arsenal, nació un nuevo Killer Shark. Enseguida localizó y secuestró a una desplazada en el tiempo Lady Blackhawk, y usó el suero de su abuelo para convertirla en Lady Killer Shark. Se encaprichó con su nueva «socia»; pero cuando Cazadora, compañera de Lady Blackhawk en Aves de Presa, acudió a rescatarla, Killer Shark intentó obligarla a convertirse también en su esclava, lo que finalmente condujo a su derrota. **MM**

KING SNAKE [REY SERPIENTE]

DEBUT *Robin* (Vol. 1) #2 (feb. 1991)
NOMBRE REAL Sir Edmund Dorrance
BASE Gotham City
ESTATURA 1,88 m **PESO** 100 kg
OJOS Blancos (ciego) **CABELLO** Rubio
PODERES/HABILIDADES Artista marcial experto; vínculos con los bajos fondos
ALIADOS Lynx, Bane
ENEMIGOS Batman, Red Robin, familia Batman
AFILIACIONES Kobra, Linternas Negras

Mercenario desplazado a la nación insular de Santa Prisca, Edmund Dorrance perdió la vista durante una incursión de un comando secreto del gobierno contra sus fuerzas. Él escapó, dejando atrás a un hijo engendrado con una rebelde local. Edmund ascendió en la escala criminal hasta llegar a ser un señor del crimen conocido como Rey Serpiente, y el niño crecería para convertirse en el supervillano Bane.

Tras repetidos choques con el héroe Robin (Tim Drake) y un intento de hacerse con el control del culto terrorista global Kobra, Rey Serpiente halló la muerte en un conflicto con Batman y Bane. Sin embargo, regresaría temporalmente para aterrorizar a Gotham durante «La Noche Más Oscura» como miembro de los no-muertos Black Lantern Corps. **MM**

KINETIX

DEBUT *Legion of Super-Heroes* (Vol. 4) #66 (mar. 1995)
NOMBRE REAL Zoe Saugin
BASE Metrópolis del siglo XXVI, Tierra-247
ESTATURA 1,62 m **PESO** 53 kg
OJOS Verdes **CABELLO** Cobrizo
PODERES/HABILIDADES Puede animar y transformar objetos; porta un anillo de vuelo de la Legión **ALIADOS** Violeta Menguante, XS, Leviatán
ENEMIGOS Ojo Esmeralda, Superboy Prime

Zoe Saugin procedía del planeta Aleph, del universo de Tierra-247. En cierta ocasión salvó la vida de su madre con un artefacto mágico, lo que la llevó a embarcarse en la búsqueda de otras formas de energía mística hasta que obtuvo superpoderes. Presentada por su planeta natal como recluta para la Legión de Superhéroes, Zoe adoptó el nombre de Kinetix y fue aceptada como Legionaria.

Tras años de servicio, Kinetix fue alterada por la entidad conocida como Terrorformas y evolucionó en una forma nueva. Más adelante, durante el suceso de Crisis Final, cayó junto con sus compañeros Legionarios combatiendo a Superboy Prime. En recuerdo de su tiempo con el equipo se le erigió una estatua que fue descubierta en una solemne ceremonia por sus compañeros Estrella del Alba y Fuego Salvaje. **MM**

KNIGHTFALL

DEBUT *Batgirl* (Vol. 4) #10 (ago. 2012)
NOMBRE REAL Charise Carnes
BASE Gotham City
ESTATURA 1,80 m **PESO** 64 kg
OJOS Verdes **CABELLO** Rubio
PODERES/HABILIDADES Manipuladora y actriz millonaria; diestra artista marcial; bien relacionada
ALIADOS Espejo, Grotesco, Gretel, James Gordon Jr. **ENEMIGOS** Batgirl, Aves de Presa, Batwoman **AFILIACIONES** Agraviados

Cuando era más joven, Charise Carnes lo tuvo difícil para encontrar un chico que la amara por lo que era. Hija de un acaudalado magnate inmobiliario, la joven Charise solo conocía gente que la quería por su dinero; pero, cuando conoció a un chico llamado Trevor, pensó que era completamente distinto.

Por desgracia, estaba equivocada: Trevor mató a su familia delante de ella. En vez de informar del asesinato, Charise guardó silencio y maquinó su venganza. Condenada por los crímenes, regresó de su encierro en el Asilo Arkham como Knightfall para secuestrar y torturar a Trevor, chocando varias veces con Batgirl. Usó su pasado para establecerse como un miembro respetado de la sociedad, hasta que fue derrotada por Batgirl y sus aliados. **MM**

KNIGHT & SQUIRE [CABALLERO Y ESCUDERO]

DEBUT Caballero y Escudero (Cyril): *Batman* (Vol. 1) #62 (dic. 1950–ene. 1951); Escudero (Beryl): *JLA* (Vol. 1) #26 (feb. 1999)
VERSIÓN ACTUAL *Batman Incorporated* (Vol. 2) #0 (nov. 2012) **NOMBRES REALES** Sir Cyril Sheldrake (Caballero); Beryl Hutchinson (antes, Escudero; luego, Caballero)
ESTATURA 1,80 m (Caballero); 1,67 m (Escudero) **PESO** 79 kg (Caballero); 60 kg (Escudero)
OJOS Marrones (Caballero); azules (Escudero) **CABELLO** Castaño (Caballero); pelirrojo (Escudero) **PODERES/HABILIDADES** **Caballero**: detective, acróbata, hábil en el combate sin armas; **Escudero**: acróbata, artista marcial, multilingüe, genial en la resolución de problemas

El equipo británico de estos luchadores contra el crimen tiene su origen en la II Guerra Mundial, cuando Percy Sheldrake, un chico de noble cuna, se asoció con el guerrero Caballero Brillante. Ya adulto, Percy entrenó a su hijo Cyril para ser su socio, y juntos combatieron la injusticia como Caballero y Escudero hasta que Percy fue asesinado por Springheeled Jack.

Cyril se hundió en la depresión hasta que una chica, Beryl Hutchinson, lo ayudó. La tradición familiar revivió con Beryl como nueva Escudera, y cuando Cyril murió combatiendo a un clon gigante de Damian Wayne, Beryl tomó el manto de Caballero. **WW**

KNOCKOUT

DEBUT *Superboy* (Vol. 4) #1 (feb. 1994)
VERSIÓN ACTUAL *Secret Six* (Vol. 4) #12 (mayo 2016)
ESTATURA 1,85 m **PESO** 91 kg
OJOS Azules **CABELLO** Pelirrojo
PODERES/HABILIDADES Fuerza y resistencia superhumanas; regeneración
ALIADOS Scandal Savage, Rag Doll, Dubbilex
ENEMIGOS Furias Femeninas, Abuelita Bondad, Dragones de Silicio, Vandal Savage
AFILIACIONES Furias Femeninas, Seis Secretos

Knockout rechazó la vida de guerrera en las Furias de Darkseid y huyó a la Tierra en busca de diversión. Trabajando como bailarina en Hawái chocó con Superboy antes de ser reclutada para el Escuadrón Suicida. Knockout ha caminado siempre por la delgada línea entre el bien y el mal, y ha empujado a los héroes y villanos con los que ha salido a actos poco éticos.

Más tarde se unió a los mercenarios Seis Secretos, con los que, a petición de su líder –y último amante– Scandal Savage, Knockout (alias «Kayo») se infiltró en la Sociedad, el grupo de supervillanos de Lex Luthor.

Tras un periodo de excitantes fechorías con Scandal, Knockout murió a manos de Hombre Infinito. Su alma fue al Infierno, pero fue rescatada por Ragdoll, su camarada en los Seis Secretos, que ocupó su lugar. **WW**

KOBRA

DEBUT *Kobra* (Vol. 1) #1 (feb.-mar. 1976)
VERSIÓN ACTUAL *Convergence Titans* #2 (jul. 2015)
NOMBRE REAL Jeffrey Franklin Burr
BASE Tíbet
ESTATURA 1,88 m **PESO** 91 kg
OJOS Negros **CABELLO** Es calvo
PODERES/HABILIDADES Líder carismático; intelecto genial; experto en combate sin armas
ENEMIGOS Jaque Mate, Escuadrón Suicida, Jason Burr, Superman, Batman, Wonder Woman

Al poco de nacer, Jeffrey Burr fue secuestrado por acólitos del antiguo culto Kobra, y fue educado en los sanguinarios métodos de los adoradores de la serpiente. Como «Naga-Naga», recibió una amplia formación, como correspondía a alguien destinado a regir el mundo.

El hermano gemelo de Jeffrey, Jason, tuvo una crianza normal hasta que agentes del gobierno le revelaron que estaba unido mentalmente a un hermano que no conocía. Los agentes querían usar esa conexión para controlar a Jeffrey, ahora llamado Kobra. A pesar de los esfuerzos de varios superhéroes, Kobra burló ese vínculo y mató a Jason, antes de extender su terrorismo a todo el globo. Un tiempo después, Black Adam mató a Jeffrey, y el papel de Kobra pasó a Jason, su archinémesis y hermano resucitado. **WW**

KOMODO

DEBUT *Green Arrow* (Vol. 5) #17 (abr. 2013)
NOMBRE REAL Simon Lacroix
ESTATURA 1,77 m **PESO** 79 kg
OJOS Negros **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Sumamente inteligente; artista marcial; experto en arquería kyudo
ALIADOS Señor Kryp **ENEMIGOS** Green Arrow, Shado, Oso **AFILIACIONES** Outsiders, Clan de la Flecha, Magus

Nacido en la más abyecta miseria, con el tiempo Simon Lacroix amasó una gran fortuna a base de pura convicción y una brillantez innata. Trabajando para Robert Queen, Simon compartía la obsesión de su jefe por un oscuro culto marcial, el Clan de la Flecha. Él era el hijo que Robert siempre había deseado, y no el gandul Oliver, vergüenza de los Queen.

Llevado por su ambición, Lacroix asesinó a Robert, adoptó a su hija ilegítima Emiko y entrenó con el arco hasta convertirse en uno de los arqueros más letales. Saqueó la fortuna de Queen a través de su propia empresa, Stellmore International, y adoptó la identidad enmascarada de Komodo. Acusó a Green Arrow de asesinato, se enfrentó a él y, en una batalla con el héroe, perdió un ojo. Luego moriría a manos de Emiko, cuando ella supo su verdadera ascendencia. **WW**

KRONA

DEBUT *Green Lantern* (Vol. 2) #40 (oct. 1965)
VERSIÓN ACTUAL *Red Lanterns* #1 (nov. 2011)
BASE Maltus
ESTATURA 1,04 m **PESO** 28 kg **OJOS** Verdes **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Inmortalidad; grandes capacidades psiónicas poseídas por los hiperrevolucionados maltusianos; vuelo; manipulación y proyección de energía; control mental; intelecto apabullante y genio de la técnica avanzada **ALIADOS** Nekrón
ENEMIGOS Guardianes del Universo, Green Lantern Corps
AFILIACIONES Guardianes del Universo, Black Lantern Corps

Krona era el más eminente de los superseres científicos surgidos en Maltus cuando el universo era joven. Obsesionado con descubrir cómo comenzó la creación, ignoró todas las advertencias y construyó una máquina que le haría retroceder hasta el alba de los tiempos. En el momento en que atisbaba el nacimiento de todo, la máquina estalló, fracturando la realidad en un multiverso y acortando la duración de todo lo existente. Este percance creó también el universo de antimateria, liberando el mal sobre toda vida. Como respuesta, sus colegas se declararon Guardianes del Universo y desarrollaron organizaciones supresoras del caos para mitigar el daño hecho por Krona. Él fue convertido en energía y enviado a orbitar eternamente el cosmos que había devastado. Posteriormente los supermaltusianos se dividieron en facciones enfrentadas: zamaronas, Controladores y Guardianes.

Millones de años después, Krona repitió su experimento, pero fue frustrado por el Green Lantern Hal Jordan. Devuelto a su estado de energía, el renegado penetró en la Dimensión de los Muertos y se alió con Nekrón, suscitando el alzamiento de los Black Lanterns y «La Noche Más Oscura». Tras intentar apoderarse de todas las entidades de luz del Espectro Emocional en su devoradora obsesión por conocer los orígenes de la creación, Krona fue ejecutado por Jordan. El Guardián Ganthet entregó su cuerpo a Atrocitus, pero luego fue robado por el hijo del Red Lantern, Abysmus, que lo profanó y consumió para adquirir el poder que quedaba en él. **WW**

CONOCIMIENTO ES PODER
Krona era esclavo de su necesidad de respuestas, y asimismo era ajeno al sufrimiento causado por su curiosidad.

KRYPTONITE MAN [HOMBRE DE KRYPTONITA]

DEBUT *Action Comics* (Vol. 1) #249 (feb. 1959)
VERSIÓN ACTUAL *Action Comics* (Vol. 2) #5 (mar. 2012) **NOMBRE REAL** Clay Ramsay
BASE Metrópolis
OJOS Azules **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Absorción y generación de radiación; fuerza superhumana; vuelo
ALIADOS Dr. Abernathy, general Sam Lane
ENEMIGOS Superman, Acero
AFILIACIONES Ejército Anti-Superman, Hombres K

El matón Clay Ramsay fue uno de los primeros receptores de la justicia de Superman cuando el héroe debutó en Metrópolis. Arrojado a Hob's Bay, volcó su rabia contra el Hombre de Acero. Cada vez más inestable, Ramsay intentó demandar a Superman cuando su mujer lo abandonó, y luego se ofreció voluntario para el Proyecto Hombre K de Lex Luthor.

Luthor quería frenar a Superman, y pretendía usar kryptonita robada para crear una contramedida. El odio de Clay por «el alien» le convertía en el sujeto perfecto.

En el primer tratamiento, Ramsay recibió un exceso de energía. Superfuerte y radiactivo, escapó y atacó a Superman, pero fue derrotado y arrestado. Estando bajo custodia, fue reclutado por el general Sam Lane para ser su arma anti-Superman. **WW**

KRYPTO

DEBUT *Adventure Comics* (Vol. 1) #210 **(mar. 1955)**
VERSIÓN ACTUAL *Action Comics* (Vol. 2) #3 **(ene. 2012)**
BASE Zona Fantasma (Tierra)
OJOS Azules **CABELLO** Blanco
PODERES/HABILIDADES Bravo, leal y decidido; inteligencia relativamente avanzada; vuelo, superfuerza, velocidad y resistencia; todas las mejoras sensoriales y solares propias de la fisiología kryptoniana
ALIADOS Superman, Superboy, Fantasma Errante
ENEMIGOS Hombre de Kryptonita, Xa-Du el Rey Fantasma
AFILIACIONES Supergirl, Wonder Woman

UN CHICO Y SU PERRO
Krypto y Superboy tienen mucho en común: ambos son marginados, guerreros mejorados científicamente, y feroces protectores de su familia y amigos.

AMOR VERDADERO
A pesar de las tragedias resultantes de la destrucción de Krypton, la alegría de Superman fue enorme al saber que su viejo amigo de la niñez seguía vivo.

Con Krypton derrumbándose en torno a él, un desesperado Jor-El buscó refugio para su familia en la Zona Fantasma. Cuando los prisioneros encerrados allí amenazaron a Kal-El, Krypto, el fiel perro guardián de la familia El, los ahuyentó; pero fue arrastrado con ellos a la dimensión intemporal. Careciendo de más opciones, Jor-El confió la vida de su hijo a un cohete experimental que dirigió hacia el planeta Tierra, y luego murió junto a su esposa y su raza.

Cuando Krypton explotó, el valiente perro, reducido a un fantasma intangible e intemporal, permaneció junto al joven Kal-El. A pesar de estar atrapado tras imperceptibles muros dimensionales, Krypto siguió custodiando fielmente al chico mientras este crecía en la Tierra.

Décadas después, cuando el Rey Fantasma Xa-Du atrapó a Superman en la Zona, Krypto estaba preparado. Con la ayuda del vagabundo Fantasma Errante, salvó al Hombre de Acero y fue premiado con la libertad cuando su amo lo arrastró de vuelta al mundo material.

Superalimentado por la radiación solar amarilla, Krypto se adaptó rápidamente a su nuevo estado sólido, y combinó sus vagabundeos exploratorios por el mundo con el deber sagrado de proteger a su nueva familia de dos patas, que incluía al joven clon de El, Superboy. **WW**

EN EL ARCHIVO

El mejor amigo de Superman ha sido siempre su perro. Sujeto de pruebas en los experimentos de Jor-El con cohetes, Krypto quedó atrapado en animación suspendida en el espacio durante años, y llegó a la Tierra cuando Clark Kent era aún Superboy.

Durante décadas, el Perro de Acero repartió su tiempo entre las aventuras terrestres y las correrías por el espacio y el tiempo. Fiel hasta la muerte, el Krypto de la Edad de Plata pereció salvando a su querido dueño del Hombre de Kryptonita.

PERRO JUGUETÓN
El júbilo de Superboy por la reaparición de Krypto se veía atemperado por los problemas de las juguetonas diabluras del Perro de Acero.

KRYPTONIANS [KRYPTONIANOS]

DEBUT *Action Comics* (Vol. 1) #1 **(jun. 1938)**
VERSIÓN ACTUAL *Supergirl* (Vol. 6) #2 **(dic. 2011)**
PODERES/HABILIDADES En Krypton: inteligencia elevada, estructura molecular densa, células capaces de absorber y almacenar ciertas frecuencias de radiación. Bajo un sol amarillo: superfuerza, velocidad, vuelo, invulnerabilidad, sentidos mejorados, todo ello alimentado por la exposición a la energía solar
ENEMIGOS El Char, Brainiac, la Multitud

SUPERPODER SOLAR
Las formas de vida kryptonianas poseen una estructura celular que procesa la radiación solar amarilla; así, tras una prolongada exposición a esta, obtienen superpoderes.

Krypton era un mundo superdenso que orbitaba el sol rojo Rao. A pesar de su inmensa gravedad, allí nació una raza humanoide apasionada, aventurera e inteligente. A lo largo de milenios, salpicados por brotes periódicos de guerra, los kryptonianos alcanzaron un elevado nivel tecnológico. Gran parte de su civilización posterior se basó en un mineral cristalino de usos múltiples: el cristal solar.

Durante un tiempo, los kryptonianos surcaron las estrellas, pero debido al aumento de los conflictos planetarios, acabaron perdiendo el secreto para escapar a la potente gravedad del planeta. También desarrollaron la clonación; pero, cuando los duplicados en serie adquirieron conciencia de especie esclava, estalló una revuelta. Las atrocidades condujeron a la proscripción de la clonación y, con el tiempo, a su aborrecimiento.

Finalmente, la cultura kryptoniana sucumbió por ignorancia y arrogancia. El Consejo regente se negó a reconocer los hallazgos del gran científico Jor-El cuando este descubrió que el núcleo del planeta era altamente inestable y que se avecinaba una detonación nuclear aniquiladora. **WW**

EN EL ARCHIVO

Parece existir una repetición de Krypton en cada uno de los 52 universos del multiverso. El último superviviente de Krypton-23 se convirtió en Calvin Ellis, presidente de EE UU en su Tierra adoptiva, mientras que en Tierra-10 el niño estelar se estrelló en la Alemania nazi y su presencia hizo que el mundo se rindiera al fascismo. La alternativa más radical fue el maligno Ultraman de Tierra-3, que obtenía poder consumiendo kryptonita y perdía su fuerza bajo un sol amarillo.

CIMA DE LA CIVILIZACIÓN
Cada encarnación de Krypton ha usado la ciencia para crear un paraíso; pero ninguna ha podido modificar los errores humanos de sus ciudadanos.

LADY SHIVA

DATOS

DEBUT *Richard Dragon, Kung-Fu Fighter* (Vol. 1) #5 **(dic. 1975-ene. 1976)**
VERSIÓN ACTUAL *Nightwing* (Vol. 3) #0 **(nov. 2012)**
NOMBRE REAL Sandra Wu-San
BASE Móvil
ESTATURA 1,72 m **PESO** 63 kg
CABELLO Castaño **OJOS** Verdes
PODERES/HABILIDADES Dominio de todas las artes marciales, que incluye el uso de gran variedad de armas
ALIADOS Richard Dragon, Batman
ENEMIGOS Batgirl
AFILIACIONES Liga de Asesinos, Aves de Presa

COMBATE MORTAL
Lady Shiva regresó a Gotham, donde luchó contra Nightwing (Dick Grayson) y comprobó cómo habían mejorado sus habilidades desde su último encuentro.

¿MUERTE DE DEATHSTROKE?
Lady Shiva urgió a Tigre de Bronce a perseguir a su viejo amigo y colega de borracheras, Deathstroke, y matarlo.

Experta en diversas artes marciales desde la niñez, al alcanzar la adolescencia Lady Shiva ya era toda una asesina. Una autoridad del calibre de Batman ha dicho de ella que no tiene igual en el combate cuerpo a cuerpo, y su habilidad con la espada es igualmente soberbia.

Una niñez marcada por el trauma –gran parte de la cual permanece en el misterio– llevó a Sandra a devolver el golpe a quienes habían abusado de ella. Se entrenó intensamente para ser una artista marcial excepcional y, luego, se convirtió en asesina de alquiler. Se unió a la Liga de Asesinos y empezó a ser conocida como Lady Shiva, por el dios hindú de la destrucción.

Ni heroína ni villana convencional, ha combatido y se ha aliado con distintos héroes a lo largo de los años, entre ellos Batman, Robin, Capucha Roja y Nightwing. De adulta, luchó contra Dick Grayson la primera vez que este intervino como Robin para salvar a Batman: lo derrotó con facilidad y luego le aconsejó que se apartara de la sombra de Batman y se forjara su propia identidad. Varios años después, se enfrentó con Nightwing y supo que Grayson había seguido su consejo. Como formadora de la Liga de Asesinos, entrenó a Capucha Roja, Tigre de Bronce y otros, y se alió con la Liga para evitar un ataque de los Sin Nombre en su base secreta.

La única ocasión en que Lady Shiva sufrió una derrota se debió a su exceso de confianza, cuando Capucha Roja la neutralizó con un movimiento que ella misma le había enseñado años atrás. Se suele creer que es pelirroja porque la capucha de su traje lleva una larga trenza roja con cuchillas, pero ese es solo uno de sus recursos para mantener su auténtica identidad en secreto. **AI**

EN EL ARCHIVO

Se dice que Lady Shiva es la madre de Cassandra Cain, y que desafió a su hija a una serie de combates cuando la joven se convirtió en Batgirl. Con cada duelo, enseñaba a Cassandra un poco más, liberando a la heroína de su deseo de muerte. Al final, Batgirl volvió las tornas hacia su madre y la derrotó, obligándola a enfrentarse con su propio deseo de muerte.

Shiva ha demostrado una gran lealtad hacia ex compañeros que también fueron enemigos. Cuando el Asesino de Espías tomó el control de las Aves de Presa, Lady Shiva acudió en defensa de Oráculo.

GUERRERA DE JADE
Lady Shiva fue brevemente miembro de Aves de Presa, con el nombre de Canario de Jade.

HISTORIAS CLÁSICAS

***Batman* (Vol. 1) #509 (jul. 1994)**
Cuando Batman queda paralizado por Bane, Lady Shiva trabaja con él para recuperar el uso de sus piernas y su espíritu de lucha.

***Batgirl* (Vol. 1) #73 (abr. 2006)**
Shiva parece morir en un combate a muerte con Cassandra Cain, que no sabe que ha estado luchando contra su propia madre.

L.E.G.I.O.N.

DEBUT *L.E.G.I.O.N.* #1 (feb. 1989)
VERSIÓN ACTUAL *Threshold* (Vol. 1) #3 (mayo 2013)
MIEMBROS/PODERES Vril Dox II (líder): intelecto de nivel 12; **Capitán Cometa**: telequinesis; **Davroth Catto:** vuelo; **Darkstar** (Lydea Mallor): proyección de energía negativa; **Marij'n** y **Garryn Bek**: sin habilidades superhumanas; **Amon Hakk**: fuerza khund; **Lobo**: regeneración; **Zena Moonstruk**: control de la luz; **Stealth**: control del sonido; **Strata**: superfuerza; **Garv**: telepatía **ALIADOS** Green Lantern Corps, JLA, Hombre Omega

LICENCIA PARA PROTEGER
Si tienes una crisis interplanetaria, LEGION la resolverá... una vez que resuelvan sus propios problemas.

Formada tras una invasión alienígena de la Tierra, la Red Licenciada Extragubernamental de Operaciones Interestelares (LEGION) es una fuerza heroica pacificadora que protege a los planetas que contratan sus servicios. El coluano Vril Dox II (hijo de Brainiac) fundó LEGION cuando escapó junto al resto de los miembros iniciales de un campo de presos «Starlag» dirigido por Dominadores.

En su primera misión, Vril Dox y sus compañeros liberaron el mundo natal de Dox, Colu, de sus tiranos computadores regentes. Luego eliminaron a la chusma del vil planeta Cairn –el «mundo droga» de la galaxia– y lo convirtieron en su cuartel general, si bien establecieron centros de mando satélites en cada planeta en que organizaban operaciones continuadas.

Su rápida carrera de triunfos sedujo a clientes adinerados y atrajo nuevos miembros, de modo que la lista de integrantes iba fluctuando. El éxito de LEGION continuó hasta que Lyrl, el superinteligente y malévolo hijo de Dox, usurpó el control y dirigió al grupo por una senda muy distinta. En respuesta, varios miembros formaron un grupo rival, REBELS, para restaurar el buen nombre de LEGION. Vril Dox regresó finalmente como líder de LEGION, justo a tiempo para la Guerra Rann-Thanagar, y desde entonces el grupo ha aparecido combatiendo junto a diversos Cuerpos de Lanterns. **AI**

LADY BLACKHAWK

DEBUT *Blackhawk* #133 (feb. 1959)
VERSIÓN ACTUAL *Blackhawks* #1 (nov. 2011)
BASE Aerie
ESTATURA 1,70 m **PESO** 53 kg
CABELLO Negro **OJOS** Marrones
HABILIDADES Experta piloto, francotiradora y combatiente sin armas
ALIADOS Oráculo
ENEMIGOS Tribunal de los Búhos, Seis Secretos
AFILIACIONES Blackhawks, Aves de Presa

GATILLO FÁCIL
Con las Aves de Presa o en solitario, Lady Blackhawk no puede esperar a que empiece el tiroteo.

La primera Lady Blackhawk, Zinda Blake, se hizo piloto aéreo en la II Guerra Mundial con la intención de ser la primera mujer miembro de los legendarios Blackhawks. Pronto fue aceptada en sus filas, participó en sus gestas bélicas y combatió a Killer Shark. Tras el suceso Hora Cero, Lady Blackhawk se unió a Aves de Presa como piloto, con su lealtad dependiendo de Oráculo como líder. Otra Lady Blackhawk, Natalie Reed, sirvió con las Aves desde la II Guerra Mundial hasta los años de la Guerra Fría.

Una tercera Lady Blackhawk, de nombre desconocido y con un parche en un ojo, ha aparecido como parte de un equipo de Blackhawks. Este grupo detuvo a Madre Máquina, evitando así un posible ciberataque y la liberación global de una peligrosa nanotecnología. **AI**

NUEVA BLACKHAWK
Poco se sabe sobre la más reciente Lady Blackhawk, pero sigue los pasos de sus predecesoras pilotos.

LANG, LANA

DEBUT *Superboy* (Vol. 1) #10 (sep.-oct. 1950)
VERSIÓN ACTUAL *Action Comics* (Vol. 2) #6 (abr. 2012)
BASE Metrópolis, Smallville
ESTATURA 1,70 m **PESO** 58 kg **CABELLO** Pelirrojo **OJOS** Azules
PODERES/HABILIDADES Experta ingeniera; no tiene superpoderes, pero es una amiga fieramente leal, con una voluntad indomable
ALIADOS Superman
ENEMIGOS Lex Luthor

Lana Lang era amiga de niñez de Clark Kent, y una de las primeras personas de la Tierra que supo de sus extraordinarias capacidades. De adolescentes iniciaron una relación, y estaban juntos en un baile cuando Clark supo que sus padres habían muerto en un accidente de coche.

Lana apoyó el sueño de Clark de ser periodista, y ella misma dejó Smallville y acabó estableciéndose como ingeniera electrónica. Nada amiga de evitar el peligro, consiguió poner en marcha un petrolero a tiempo para evitar una colisión letal (con cierta ayuda de Superman); y más tarde estuvo encantada de verle de nuevo cuando un proyecto de perforación liberó a un monstruo de las profundidades, lo cual la condujo a una aventura en el Imperio Subterráneo.

LEGADO
Lana guio al Clark Kent de la Tierra alternativa a la Fortaleza de la Soledad de Superman, esperando encontrase una matriz de regeneración para revivir al Hombre de Acero. El artefacto no existía en la Fortaleza de esta Tierra.

De vuelta en Smallville, Lana ayudó a Wonder Woman a averiguar cómo había afectado a Superman su combate con Juicio Final. También descubrió un plan de Brainiac para usar cerebros de humanos en coma –incluidos los de sus padres– con el fin de crear una superred.

Cuando el Hombre de Acero dio su vida para salvar a su planeta adoptivo, Lana se desplazó hasta Metrópolis para cumplir una promesa hecha a Clark: enterrarlo con sus padres en Smallville. Pero se vio interrumpida por Clark Kent, que quería resucitar a Superman. Cuando fracasó, ayudó a Lana a enterrar de nuevo los restos de su amigo. **AI**

EN EL ARCHIVO

Una historia anterior sobre Lana Lang la unía en matrimonio con Pete Ross, quien llegó a ser vicepresidente en la Casa Blanca de Lex Luthor, y luego presidente cuando Luthor fue depuesto. Asfixiada en su papel de primera dama –y albergando sentimientos encontrados sobre Clark–, se divorció de Pete y reinició su carrera. Más tarde se convertiría en la directora de LexCorp, y sobreviviría a un intento alienígena de convertirla en una nueva Reina Insecto, un guiño a su transformación insectoide en sus encarnaciones de las Edades de Plata y de Bronce.

LL + KAL-EL
Superman ha sido a menudo el objeto de una tensa rivalidad profesional y personal entre Lana Lang y la igualmente ambiciosa Lois Lane.

LANE, LOIS

DATOS

DEBUT *Action Comics* (Vol. 1) #1 **(jun. 1938)**
VERSIÓN ACTUAL *Action Comics* (Vol. 2) #1 **(nov. 2011)**
BASE Metrópolis
ESTATURA 1,70 m **PESO** 54 kg **OJOS** Azules **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Curiosidad insaciable, excelente razonamiento deductivo, entrenada en combate militar cuerpo a cuerpo; mientras fue uno de los Veinte, obtuvo y usó poderes telepáticos
ALIADOS Jimmy Olsen, Perry White, Clark Kent, Jonathan Carroll
ENEMIGOS Brainiac, los Veinte, Lex Luthor, el Cártel, Espantapájaros, Xa-Du el Rey Fantasma, lord Vyndktvx, Nimrod el Cazador, Agente, Dr. Osterman
AFILIACIONES Periódico *Daily Planet*, Grupo de Comunicación Galaxy/Grupo Internacional Planet

Fieramente independiente, implacablemente inquisitiva y poseedora de un firme sentido del bien y el mal, Lois Lane es una de las periodistas de investigación más exitosas e influyentes del mundo. Mientras afilaba sus armas a las órdenes del editor Perry White en el *Daily Planet* de Metrópolis, Lois escribió innumerables artículos de alto nivel, ganándose el respeto y la envidia de sus colegas. Siendo ya una reportera estrella, se aseguró la inmortalidad periodística –junto con el fotógrafo Jimmy Olsen– cuando consiguió las primeras entrevistas con fotos oficiales de la nueva y misteriosa sensación: Superman.

DE UN VISTAZO

La jefa
A pesar de sus recelos, la ambición de Lois la llevó a aceptar un bien pagado puesto de dirección con el magnate de los medios Morgan Edge. Asqueada pronto de tener que manipular noticias por los índices de audiencia, Lois regresó al *Daily Planet*, donde la integridad de los periodistas era primordial. Con Perry White al cargo, no tardó en recuperar su formidable reputación.

Corazón partido
La íntima relación de Lois con el famoso corresponsal de guerra Jonathan Carroll fue dura para Clark. Sin embargo, no podía negar que su brillante rival amaba de verdad a Lois, y deseaba lo mejor para ella.

Oh, hermanita
La hermana de Lois se marchitó en lugar de florecer bajo la autoridad de su padre. Niña salvaje y rebelde, creció atormentada y sin objetivos. Pero, sin importar lo mal que le fueran las cosas, Lucy siempre supo que Lois estaría ahí para recogerla y arreglar sus enredos.

HISTORIAS CLÁSICAS

***Superman's Girlfriend Lois Lane* (Vol. 1) #15 (feb. 1960)** Los sueños de Lois Lane parecen hacerse realidad cuando el kryptoniano se casa con la terrestre en «¡La superfamilia de acero!». Pero el final feliz era en realidad para los dobles Sylvia DeWitt y Van-Zee de Kandor.

***Superman's Girlfriend Lois Lane* (Vol. 1) #70 (nov. 1966)** En una divertida historia, Lois es hipnotizada para convertirse en Catwoman mientras la villana real transforma a Superman en su gato.

***Superman's Girlfriend Lois Lane* (Vol. 1) #93 (jul. 1969)** La camaradería de Superman con Wonder Woman –ahora una aventurera mortal– despierta en Lois inseguridades que debe superar para salvar la vida de la heroína.

***Superman's Girlfriend Lois Lane* (Vol. 1) #111 (jul. 1971)** Lois conoce la invasión de la Tierra por Darkseid cuando es atacada por una Liga de la Justicia diminuta salida de la «Fábrica Maligna» del villano.

Lois Lane creció en bases militares de EE UU de todo el mundo, en movimiento constante a medida que su padre, el militar Sam Lane, ascendía hasta el cargo de general. Sumamente protectora con su hermana Lucy, se convirtió en la madre *de facto* de la familia en su adolescencia, cuando Ella Lane murió a causa de una misteriosa enfermedad.

Sam compensó su aflicción animando a Lois a sobresalir en la actividad física. La entrenó en el combate cuerpo a cuerpo y el uso de armas cortas, y se aseguró de que fuera una piloto cualificada. De este modo, Lois creció con una gran seguridad en sí misma y siempre ávida por conocer todas las respuestas, algo que resultó cada vez más problemático a medida que su padre era promovido a puestos con mayor responsabilidad.

PERIODISTA DE RAZA
Lois puede ser engañosa, insistente, comprensiva e incisiva: todo para sacar la verdad a los entrevistados más reticentes.

En el trabajo, a Lois le gustaba su humilde y torpón colega del *Daily Planet*, Clark Kent: admiraba su calidez y su sensibilidad hacia los débiles y oprimidos; apreciaba su mente incisiva y su anhelo por la verdad, pero a menudo parecía que le ocultaba algo.

Su tenaz y afilado instinto no tardó en llevar a Lois a lo más alto como periodista, y el magnate de la comunicación Morgan Edge la nombró responsable de la División de Medios cuando su Grupo de Comunicación Galaxy adquirió el *Daily Planet*. Lois pasó a la televisión y asumió un cargo directivo, nombrada productora ejecutiva del noticiario de la noche y vicepresidenta de Nuevos Medios del Grupo Internacional Planet de Edge. Pero, al poco tiempo, la prioridad de las celebridades sobre las noticias reales y de las ventas sobre la ética fue algo excesivo para Lois, que regresó al *Daily Planet* y al periodismo honesto.

El olfato de Lois para la noticia ha puesto a menudo en peligro su vida, e incluso a la humanidad. Cuando cinco años de búsqueda de unas personas desaparecidas, apodadas «los Veinte», condujeron a Lois hasta el senador Hume, descubrió que un grupo de mortales había recibido poderes psíquicos del científico alienígena Brainiac, que se preparaba para invadir la Tierra. La propia Lois fue maldecida con estas capacidades. Al principio, le permitieron ayudar a Superman, pero finalmente la hicieron esclava del Coleccionista de Mundos. Mientras combatía a una Lois cargada psiónicamente, Superman le dio el impulso final para resistir la programación de Brainiac.

ASUNTOS DE FAMILIA
El problema más constante en la vida de Lois ha sido su tensa relación con su padre. Ella no solo odia la autosuficiencia del general Sam Lane y su firme costumbre de guardar secretos –para el público en general y en especial para ella–, sino que sus posiciones diametralmente opuestas hacia Superman los han enfrentado a menudo. En más de una ocasión, el fisgoneo de Lois ha desvelado asuntos que el militar quería mantener ocultos, y solo la influencia de su padre la ha librado de la cárcel.

AMOR Y GUERRA
Sam Lane adora a su problemática hija, pero nunca le confiaría ninguno de los secretos que el deber le obliga a guardar.

SUPERMAN DESENCADENADO

Cuando la secta Ascensión empezó a sabotear satélites, Superman descubrió que el ejército de EE UU había estado utilizando a un alienígena superpoderoso como arma secreta desde 1938. El arma viviente, Espíritu, era más poderosa que Superman, pero no pudo derrotar a su descontrolado rival, y Lois se vio implicada en el encubrimiento orquestado por su padre.

El asunto se agravó cuando el general Lane intentó matar a Superman y confiscar la tecnología alienígena de su Fortaleza de la Soledad, aun cuando la raza que había engendrado a Espíritu se disponía a conquistar la Tierra.

AYUDA OPORTUNA
Con Superman superado por Espíritu, solo el uso de «cristal terrestre» por parte de Lois podía salvar al mundo de una destrucción.

«Por eso yo era una periodista premiada mientras tú seguías embalando heno.»

LOIS LANE

DESCUBRIR LA VERDAD
Dolorosamente consciente de que la gente corriente sufre cuando los ricos y poderosos ocultan secretos sucios, Lois Lane intenta equilibrar la balanza exponiendo la verdad.

AGENDA ALIENÍGENA
Aunque no era uno de los Veinte originales de Brainiac, Lois probó ser la más eficaz. Sus poderes psíquicos la pusieron al nivel de Superman, hasta que su vena resueltamente independiente rechazó la transformación.

En otra ocasión, sus investigaciones sobre el secreto del Fantasma de la Granja de los Blake acabaron con Lois sufriendo gravísimas lesiones al ser atropellada por un camión de bomberos. Tras ser informado por los médicos de que no podían salvarla, Superman dedicó unos segundos a leer sobre técnicas quirúrgicas y luego operó a Lois él mismo usando su visión de rayos X y su supervelocidad, y le salvó la vida.

Reconocida por haber dado nombre al vigilante de Metrópolis, «Superman», Lois Lane muestra poca –o ninguna– neutralidad periodística cuando se trata del Hombre de Acero, a quien considera un salvador y un rayo de esperanza para la gente en un mundo hostil. **WW**

RENACIMIENTO

¡ES UN PÁJARO! ¡ES UN AVIÓN!
Con Superman muerto y muchos impostores pugnando por robar su nombre y su reputación, Lois Lane juró asumir su verdadero legado. Durante años, ella había luchado por la verdad y denunciado la injusticia como periodista; ahora, como Superwoman, pasaba a la acción contra los criminales, dementes y monstruos que atacaban a los indefensos. Aun cuando sus nuevos superpoderes la estuvieran matando...

EN EL ARCHIVO

Lois Lane fue el primer personaje femenino del Universo DC; debutó en 1938 en la historia inicial de Superman, en *Action Comics* #1. Periodista ambiciosa, glamurosa y hambrienta de primicias, Lois quería dejar tirado a Clark en medio de una cita para infiltrarse en una operación mafiosa y lograr su historia. Pero fue demasiado lejos, y Superman tuvo que intervenir para salvarla por primera vez.

En primera plana
Después de meses como complemento e interés romántico del Hombre de Acero, Lois obtuvo su propia serie en solitario en *Superman* #28 (mayo 1944). Desenfadadas y llenas de acción, estas historias cortas solían mostrarla metiéndose y saliendo de apuros sin respaldo superpoderoso alguno. Después de Crisis en Tierras Infinitas, Lois llevó esa independencia un paso más allá. Sofisticada, mundialmente famosa y aparentemente infalible, se emparejó con reyes, presidentes y millonarios, generalmente temerosos de que ella pudiera descubrir sus secretos más oscuros.

DISPUESTA A TODO
La resuelta Lois hace cualquier cosa para llegar al fondo de una noticia. Ningún periodista habrá llegado jamás tan lejos como Lois cuando, con la máquina plastimoldeadora de Superman, se transformó en una mujer afroamericana para investigar a fondo los prejuicios raciales en su ciudad.

Triángulo amoroso
Durante más de 60 años, el Último Hijo de Krypton solo amó a una mujer, pero fue su propio rival en la relación. Lois Lane solo tenía ojos para Superman, y rechazaba cada avance de su colega Clark Kent. Este dilema acabó cuando Clark le reveló su identidad secreta y se casaron. Su nueva situación benefició a su asociación periodística. La competencia de Lois y Clark por los titulares se hizo más intensa, pero ahora ambos sabían cuándo reforzar el poder de la prensa con una ayudita de Superman.

MRS. SUPERMAN
La boda de Lois y Clark no fue el final de su historia de amor, sino el principio...

LARFLEEZE

DEBUT *DC Universe* (Vol. 1) #0 **(jun. 2008)**
VERSIÓN ACTUAL *Green Lantern: New Guardians* (Vol. 1) #3 **(ene. 2012)**
BASE Larfleezia, Okaara
OJOS Blancos **CABELLO** Naranja
PODERES/HABILIDADES Único portador de la luz naranja de la Avaricia del Espectro Emocional, que otorga inmortalidad, vuelo, protección de campos de fuerza, constructos de luz y animación; absorción de magia; «oye» a los seres que piden ser poseídos, y roba la personalidad de aquellos a los que mata y los resucita como constructos de luz
ENEMIGOS Guardianes del Universo, Green Lantern Corps, Invictus, Sena la Peregrina
AFILIACIONES Orange Lantern Corps, Nuevos Guardianes, Pulsar Stargrave, G'Nort

Larfleeze, también conocido como Agente Naranja, es el único portador de la luz naranja de la Avaricia. El color más autodestructivo del Espectro Emocional del universo impide compartir, y aquellos a los que ilumina lucharán entre sí por lo que desean hasta que solo quede uno de ellos. Su poder infecta la mente y, de hecho, posee a su poseedor.

La personificación de Avaricia es Ofidio, que habita en la batería y hace que Larfleeze ansíe vorazmente todo lo que ve. A lo largo de miles de millones de años, el Agente Orange ha convertido su mundo natal en una vasta acumulación planetaria de basura, tesoros y cadáveres. Es el único Orange Lantern del universo, y su incalculable poder no compartido le permite almacenar las almas de cada una de las criaturas que ha matado y resucitarlas como constructos de luz semisintientes. Para proteger su más preciada posesión, el inmensamente longevo Larfleeze ha absorbido su linterna naranja, convirtiéndose en una batería de poder viviente. Su juramento refleja su filosofía: «Lo que es mío es mío / y mío y mío. / ¡Y mío y mío y mío! / ¡Y no vuestro!» **WW**

AVARICIA
Durante millones de años, Larfleeze se aseguró de que nada amenazara su derecho a tomar lo que desease cuandoquiera que lo viese.

EN EL ARCHIVO

Hace miles de millones de años, unos ladrones robaron la temible entidad Parallax del planeta Maltus. Huyendo de los Manhunters robóticos de los Guardianes, los bandidos siguieron un mapa creado por el renegado Krona hasta el planeta Okaara, en el sistema Vega, donde hallaron la batería de poder naranja de Avaricia. Pelearon por ella hasta que solo quedó Larfleeze. Incapaces de derrotarlo, los Guardianes negociaron con él, prometiéndole inmunidad y la autonomía total del sistema Vega a cambio de Parallax.

OBSESIÓN COLECCIONISTA
Lo que Larfleeze desea más ardientemente son los anillos y baterías pertenecientes a los otros Lanterns Corps.

LASHINA

DEBUT *Mister Miracle* (Vol. 1) #6 **(ene.-feb. 1972)**
VERSIÓN ACTUAL *Infinity Man and the Forever People* #8 **(abr. 2015)**
BASE Apokolips
ESTATURA 1,98 m **PESO** 102 kg
OJOS Azules **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Fuerza y resistencia superhumanas; habilidad demoledora con bandas y cintas de acero, flexibles y afiladas; familiaridad con todo tipo de armas
ALIADOS Amanda Waller, Big Barda
ENEMIGOS Abuelita Bondad, Bernadeth
AFILIACIONES Furias Femeninas, Escuadrón Suicida, Dark Side Club

GUERRERA
Como una de las más dotadas Furias de Abuelita Bondad, Lashina conocía el valor de los camaradas fiables y sabía cuándo sacrificarlos.

Lashina fue una de las más letales guerreras graduadas en el orfanato infernal de la Abuelita Bondad en Apokolips. Su incalculable valor militar lo demuestra el número de veces que Darkseid la resucitó. Rápida, fuerte y calculadora, fue la segunda al mando de Big Barda en la superpoderosa fuerza de choque de las Furias Femeninas. Cuando Barda desertó a la Tierra con Mr. Milagro, Lashina lideró el equipo enviado para devolver a la traidora a Apokolips. En lugar de ello, las Furias permanecieron unos meses en la Tierra, disfrutando de las libertades del primitivo planeta. Pero no tardaron en aburrirse y regresaron a la base, dispuestas a afrontar el castigo por su ausencia sin permiso.

Finalmente, Lashina fue nombrada líder del equipo –para consternación de la Furia rival, Bernadeth– y enviada a la Tierra para recuperar al demagogo apokoliptiano cautivo Glorioso Godfrey. Aprovechando la ocasión, Bernadeth atacó a Lashina y la dejó por muerta. La conspiradora murió por su traición cuando Lashina regresó como Duquesa, liderando al feroz Escuadrón Suicida en un contrataque sobre Apokolips. **WW**

LEAGUE OF ASSASSINS [LIGA DE ASESINOS]

DEBUT *Strange Adventures* (Vol. 1) #215 **(dic. 1968)**
VERSIÓN ACTUAL *Batman Incorporated* (Vol. 2) #2 **(ago. 2012)**
BASE 'Eth Alth'eban
PODERES/HABILIDADES Entrenados en múltiples aspectos del asesinato, desde el combate cuerpo a cuerpo hasta el uso de todo tipo de armas exóticas
ALIADOS Leviatán
ENEMIGOS Batman, Red Robin, Nightwing, Batman Inc.
AFILIACIONES Rā's al Ghūl, Doctor Darrk, Sensei

La Liga de Asesinos –también llamada Liga o Sociedad de las Sombras– es una antigua sociedad secreta creada por el inmortal Rā's al Ghūl para apoyar sus planes de destruir las civilizaciones decadentes y crear un mundo ordenado bajo su dominio.

La Liga ha vendido sus servicios durante siglos –de manera individual, en equipos o al completo– a los grandes y poderosos de muchas naciones. Esto le ha permitido financiar su propia agenda y obtener ventajas políticas clandestinas. Además, es la mayor formadora en las artes del combate de la historia. Responsable del entrenamiento de numerosos guerreros y villanos, entre sus alumnos también se cuentan héroes como Damian Wayne, Capucha Roja, Red Robin y Batgirl/Black Bat.

En décadas recientes, la Liga ha sufrido constantes conflictos sangrientos, pues los delegados nombrados por Rā's al Ghūl han sobrepasado sus límites o han querido hacerse con el control de la sociedad. Como resultado, han surgido facciones de asesinos que compiten con la Liga y la obstaculizan. Otro escollo ha sido la pérdida de su anonimato, a medida que un número creciente de superhéroes han conseguido sacar a la luz sus empeños ocultos. **WW**

ÉLITE ASESINA
Ya sea con la espada, las balas, los misiles, el veneno, la mano vacía o la magia, el objetivo de la Liga de Asesinos ha sido el mismo durante siglos.

EN EL ARCHIVO

La Liga se reveló como un negocio familiar tras la muerte de Rā's al Ghūl. Sus hijas, Talia y Nyssa, heredaron el control, pero se produjo un cisma cuando una facción trató de resucitar a su señor, buscando implantar el espíritu de Rā's en Damian, el hijo de Talia y Batman. La otra facción juró lealtad a Sensei, el maestro de asesinos que había coordinado el negocio global durante siglos. Este se reveló como el padre de Rā's y afianzó su control con una campaña que Batman a duras penas logró frustrar.

EL ARTE DE LA MUERTE
En ausencia de Rā's, Sensei creyó que nada podría impedir sus ambiciones, pero se encontró con que Batman era aún más implacable y formidable que sus diabólicos descendientes.

LEGION OF SUBSTITUTE HEROES [LEGIÓN DE HÉROES SUSTITUTOS]

DEBUT *Adventure Comics* **(Vol. 1) #306 (mar. 1963)**
BASE Metrópolis del siglo xxi
MIEMBROS NOTABLES Antenas, Chico Clorofila, Color, Dos Cabezas, Soñadora, Llamarada, Infecciosa, Nocturna, Polar, Arco Iris, Puercoespín Pete, Chico Estrella, Chico Piedra
ENEMIGOS Ambush Bug, Hombres Planta, Capitán Frío
AFILIACIONES Legión de Superhéroes, Policía Científica

No todos los aspirantes a miembros de la Legión de Superhéroes son considerados aptos… aunque tengan superpoderes y las mejores intenciones. Los Sustitutos fueron rechazados por considerarse un lastre para los demás o un peligro para sí mismos, pero se reunieron en un equipo de apoyo al mando de Polar y Nocturna para demostrar que los Legionarios se equivocaban.

Actuando siempre en segundo plano, los Sustitutos realizaron muchas valerosas proezas, ganándose poco a poco el respeto de la Legión, y acogieron a los ex Legionarios Soñadora y Chico Estrella cuando estos perdieron su puesto en el equipo principal. Su actitud igualitaria supuso que, al final, la escuadra cargara con auténticas nulidades como Antenas o Dos Cabezas y se convirtiera de algún modo en un chiste. Pero la iniciativa de Polar y Nocturna prevaleció, e incluso después de que ellos fueron promocionados a la primera división, los Sustitutos siguieron adelante, alentando a talentos menores. **WW**

CONTRA VIENTO Y MAREA
La Legión Sustituta siempre demostró que el ingenio, las agallas y la determinación eran superiores a cualquier superpoder.

LEGION OF SUPER-PETS [LEGIÓN DE SUPERMASCOTAS]

DEBUT *Adventure Comics* **(Vol. 1) #293 (feb. 1962)**
BASE Metrópolis del siglo xxx
MIEMBROS Krypto, Beppo, Streaky, Comet, Proty II
ALIADOS Superman, Superboy, Supergirl, Jimmy Olsen, Camaleón, Saturn Girl
ENEMIGOS Cerebros-globo de Rambat, Rikkor Rost, pueblo de Than
AFILIACIONES Legión de Superhéroes, Legión de Héroes Sustitutos

La Legión de Supermascotas surgió de una necesidad desesperada. Cuando los cerebros-globo, saqueadores planetarios de Rambat, intentaron robar la Tierra, ni Superboy ni la Legión de Superhéores pudieron resistir su dominación psíquica. Pero no fue así para los valerosos compañeros animales del Chico de Acero y su prima Supergirl. Utilizando una esfera temporal, los Legionarios reunieron a los supervivientes kryptonianos Krypto el Superperro y Beppo el Supermono, así como a las mascotas terrestres Streaky el Supergato y Comet el Supercaballo, para ahuyentar a los depredadores. Después, las supermascotas incorporaron a sus filas a la mascota telepática proteana de Camaleón, Proty II.

Las mascotas viajeras temporales fueron formalmente nombradas Rama Animal de la Legión de Superhéroes. Aunque convocadas esporádicamente, siempre estuvieron listas para echar una pata (o un casco) para salvar al mundo y proteger a aquellos más débiles que ellas. **WW**

AMOR INCONDICIONAL
Pese su incondicional entrega a los humanos, las Supermascotas nunca admitirían ser tratadas con inferioridad.

LEGION OF SUPER-HEROES [LEGIÓN DE SUPERHÉROES]

DATOS

DEBUT *Adventure Comics* (Vol. 1) #247 (abr. 1958)
VERSIÓN ACTUAL *Legion of Super-Heroes* (Vol. 7) #1 (nov. 2011)
BASE Metrópolis del siglo XXXI
MIEMBROS NOTABLES/PODERES
BRUJA NEGRA (MYSA NAL) Arsenal de conjuros mágicos; **BLOK** Mineral viviente basado en el silicio, superfuerza, resistencia; **BOUNCING BOY (CHUCK TAINE)** Capacidad de hincharse y rebotar; **BRAINIAC 5 (QUERL DOX)** Superintelecto de nivel 12; **CAMALEÓN (REEP DAGGLE)** Metamorfo; **QUÍMICO (HADRU JAMIK)** Capacidad de alterar las reacciones químicas; **REINA COMETA (GRAVA)** Vuelo espacial, expulsión de gas cometario; **CÓSMICO (ROKK KRINN)** Generación de campos magnéticos; **ALA DE DRAGÓN (MARYA PAI)** Respira fuego, exhalación de ácido; **SOÑADORA (NURA NAL)** Interpretación de los sueños para predecir el futuro; **ELEMENTO (JAN ARRAH)** Transmutación de elementos; **GLORITH** Manipulación mágica basada en el tiempo; **HARMONIA (HARMONIA LI)** Inmortal, control de las fuerzas elementales; **CHICO INVISIBLE (JACQUES FOCART)** Difracta la luz para desaparecer; **TRIPLICADA (LUORNU DURGO)** Puede dividirse en múltiples cuerpos; **RELÁMPAGO (GARTH RANZZ)** Generación de electricidad; **CHICA RELÁMPAGO (AYLA RANZZ)** Generación de electricidad; **MON-EL (LAR GAND)** Superfuerza, vuelo, invulnerabilidad; **CHICA FANTASMA (TINYA WAZZO)** Capacidad de entrar en fase a través de sólidos; **POLAR (BREK BANNIN)** Generación de frío, hielo y nieve; **SATURN GIRL (IMRA ARDEEN)** Telépata extremadamente poderosa; **SOMBRA (TASMIA MALLOR)** Generación de oscuridad; **VIOLETA MENGUANTE (SALU DIGBY)** Reducción de tamaño; **STARMAN (THOM KALLOR)** Puede aumentar el peso y la masa de los objetos; **SOLAR (DIRK MORGNA)** Radiación electromagnética; **ULTRA BOY (JO NAH)** Fuerza superhumana, vuelo, supervelocidad.
ALIADOS Vagabundos, Héroes de Lallor
ENEMIGOS Dominadores, Círculo Oscuro, Mordru
AFILIACIONES Planetas Unidos, Policía Científica

Érase un tiempo futuro en el que tres jóvenes inspirados por las leyendas sobre Superman, el mayor de los héroes, decidieron emular a su ídolo y hacer el bien usando sus propios poderes y habilidades especiales. Con la financiación del multimillonario R. J. Brande, formaron un equipo y animaron a jóvenes similares de todo el universo a unirse a ellos. Rokk Krinn (Cósmico), Garth Ranzz (Relámpago) e Imra Ardeen (Saturn Girl) imaginaban una gran Legión de Superhéroes.

Cuando la Legión de Superhéroes empezó a entrevistar a aspirantes en la Metrópolis del siglo XXXI, su única restricción fue que los posibles miembros estuvieran por debajo de la edad legal para votar y que tuvieran al menos un superpoder natural. Como era de suponer, no hubo pocos candidatos; pero, por cada uno exitoso, había multitud de tramposos, buscadores de fama e incluso criminales oportunistas… todos intentando aprovecharse de la creciente notoriedad del nuevo equipo.

Algunos candidatos rechazados formaron su propio club clandestino: una Legión de Héroes Sustitutos que, rehuyendo la publicidad, se ocuparía de tareas menores que el grupo oficial estaba demasiado ocupado para afrontar. A otros rechazados menos bienintencionados, en cambio, el fracaso los llevó a reunirse en la sanguinaria Legión de Supervillanos.

Con el paso del tiempo, la Legión creció en número y fuerza. Sus muchos trabajos de ayuda humanitaria y sus éxitos constantes contra bandidos, asaltantes, invasores, científicos locos y similares, impulsaron a los líderes de la federación de civilizaciones, llamada Planetas Unidos (PU), a incorporar a la siempre cambiante banda de jóvenes campeones a su propia estructura oficial de seguridad gubernamental.

La Legión se convirtió en un componente clave de los protocolos de defensa de PU, lo que condujo a la creación de una Academia de la Legión (luego llamada Academia de la Milicia de los Planetas Unidos). Su misión es dar a los aspirantes admitidos un entrenamiento completo para la peligrosa vida que han elegido. Su sede se halla en Montauk Point, y el profesorado está al cargo de los ex Legionarios Bouncing Boy y Triplicada. Los candidatos suspendidos se consideran activos valiosos, y encuentran trabajo en la Policía Científica o en los ejércitos de otros mundos.

LEGIÓN PERDIDA
La Legión luchó por su autonomía y su existencia cuando una esfera temporal pareció matar accidentalmente a siete de sus miembros. En realidad, la explosión los atrapó a principios del siglo XXI, al cual debieron adaptarse hasta hallar el camino a casa.

DE UN VISTAZO

Anillo de vuelo
El anillo de vuelo es el símbolo de pertenencia a la Legión de Superhéroes, y permite al portador volar en cualquier entorno. Construido con el elemento artificial valorium, que posee propiedades antigravitatorias, el anillo se activa con el pensamiento y lleva grabada una «L».

HISTORIAS CLÁSICAS

***Adventure Comics* (Vol. 1) #352-353 (ene.-feb. 1967)** Una menguada Legión recluta a cinco de los mayores villanos del universo para salvar a la Tierra de un Devorador de Soles. El plan tiene éxito a costa de la vida de Ferro, pero entonces los villanos forman los Cinco Fatales.

***Legion of Super-Heroes* (Vol. 2) #287, 290-294 (mayo, ago.-dic. 1982)** Mundos enteros son devastados por los agentes de la Gran Oscuridad mientras la Legión combate a héroes y villanos antiguos que están reuniendo artefactos para restaurar el mal definitivo: Darkseid.

***Final Crisis: Legion of 3 Worlds* (Vol. 1) #1-5 (oct. 2008-sep. 2009)** La realidad es desgarrada y reescrita cuando tres iteraciones de reinicios distintos son mezcladas e incorporadas a la Legión de Tierra-0.

MUNDO HOSTIL
Camaleón lideró una Escuadra de Espionaje de la Legión compuesta por veteranos y reclutas hasta un Mundovigía fronterizo de los Planetas Unidos para investigar varias brechas en la seguridad. Las incursiones resultaron ser obra de los agresivos Dominadores, que estaban intentando hibridar a sus castas guerreras con metahumanos. Con una guerra inminente y los PU negándose a actuar, Mon-El dirigió a la Legión a una acción no aprobada, y descubrió que los invasores habían captado y convertido en arma a otro daxamita, proporcionándole más poder que el que incluso un Superman del siglo XXXI podía manejar.

DOMINACIÓN Y SUMISIÓN
Res-Vir, magnificado y controlado por los Dominadores, superaba en poder a los Legionarios, pero ese poder no podía competir con el ingenio de ellos.

VUELVEN LOS CINCO FATALES
Unos resurgidos Cinco Fatales atacaron distintos mundos de los PU, usando el poder robado a un Gigante Prometeico para dañar la tecnología quark que hacía funcionar los PU. Presionados en todos los frentes y con Solar, uno de sus más longevos camaradas, muerto, la mermada –pero aun así firme– Legión consiguió su mayor y más importante victoria, tan solo para ser obligada a disolverse por el Consejo de Planetas Unidos.

LUCHAR HASTA EL FINAL
Los peores asesinos del universo creyeron haber encontrado al fin la fórmula para la conquista definitiva, pero no habían contado con el indomable empeño de la Legión.

EN EL ARCHIVO

La Legión es, probablemente, el grupo de superhéroes más reiniciado de todos los tiempos, aunque inicialmente no fuera el más serio. En su debut, Saturn Girl, Cósmico y Relámpago viajaron al pasado e invitaron a Superboy a unirse a ellos, tan solo para poder rechazarlo como parte de una broma. Su estoica aceptación del juicio le ganó un puesto en el equipo.

Imparable
Después de varias apariciones como secundaria, la Legión obtuvo historia principal en *Adventure Comics* en 1958, lo que dio comienzo a una serie de peculiares aventuras futuristas con Superboy como estrella invitada habitual y asombrado observador de la vida en el futuro. El equipo era tan adelantado a su tiempo que incluso eligió a una mujer –Saturn Girl– como líder ¡en 1962!

Tras salvar de los Cinco Fatales a los PU, la Legión fue recompensada por su valor con un impresionante nuevo cuartel general. Este fue el pago de gratitud de muchos planetas, y confirmó el papel vital de la Legión para la paz. No obstante, durante la construcción del complejo, una coalición oculta de razas atacó la Tierra con unas fuerzas abrumadoras. Esta solo pudo ser derrotada mediante el uso de la Máquina Milagro alteradora de la realidad que el grupo oano de los Controladores había entregado a la Legión.

CIUDADELA MILAGRO
Tras construir el nuevo Legion Plaza, la Máquina Milagro fue precintada.

Tiempo futuro
Después de que numerosos reinicios sacaran a Superman de la continuidad de la Legión, Kal-El regresó. Pero, cuando los visitó como Superman, se encontró a sus colegas de juventud convertidos en parias y su reputación histórica retorcida por una xenofobia extrema, resultando todo ello en el abuso de la población alienígena de la Tierra. Además, el planeta era bañado ahora por los rayos de un sol rojo. Costó todo su esfuerzo y el de la Legión poner las cosas en su sitio y librar a los aliens cautivos.

UNA Y OTRA VEZ
Con la ayuda de Superman, la Legión frustró un plan supremacista para rescribir la historia y restableció un futuro tolerante y civilizado para la Tierra.

«Hay un montón de clases diferentes de poder en el universo.»

ULTRA BOY

REUNIDOS Y A PUNTO
1 Mon-El
2 Invisible
3 Chica Relámpago
4 Violeta Menguante
5 Cósmico
6 Sombra
7 Polar
8 Elemento
9 Solar
10 Reina Cometa
11 Soñadora
12 Glorith
13 Harmonia
14 Starman
15 Brainiac 5

El equipo tiene diversos departamentos, como la Escuadra de Espionaje de la Legión, concebida para trabajos encubiertos y misiones de infiltración por los expertos en operaciones secretas Camaleón, Chica Fantasma, Violeta Menguante y el primer Invisible.

El honor de ser Legionario conlleva un alto precio. Desde su fundación, la Legión ha perdido a valiosos camaradas, la mayoría de los cuales están enterrados en el sepulcro Shanghalla. Todos ellos son conmemorados en el Salón de los Muertos.

Aunque unido en sus objetivos, el equipo ha sufrido fricciones internas como resultado de su política de elección de líderes. Brainiac 5 consideraba que, como el más inteligente, debería estar siempre al mando; pero la inteligencia pura rara vez es suficiente. Uno de los líderes más astutos fue Soñadora, cuya perfección física enmascara un formidable intelecto, un gran talento estratégico y una determinación de hierro.

Con su énfasis en la diversidad racial, y dada su independencia respecto a las autoridades gubernamentales, la Legión sigue siendo la primera respuesta ante cualquier crisis en el siglo XXXI. **WW**

LEMARIS, LORI

DEBUT *Superman* (Vol. 1) #129 (mayo 1959)
NOMBRE REAL Lori Lemaris
BASE Atlantis
ESTATURA 1,75 m **PESO** 65 kg
OJOS Azules **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Comunicación telepática; puede sobrevivir en tierra o bajo el agua; en tierra, su cola se transforma en unas piernas
ALIADOS Superman
ENEMIGOS Hombre Avanzado, Ronal

Lemaris salió con Clark Kent cuando ambos iban a la universidad, antes de que él adoptara su alter ego de Superman. Ella estaba reducida a una silla de ruedas y le reveló la razón a Clark: era una sirena de la ciudad subacuática de Tritonis, y la silla le permitía ocultar la cola.

Cuando resultó herida, Superman la devolvió a Tritonis. Un apuesto investigador llamado Ronal la sanó con el mágico Bastón Negro, que le permitió rehacer su carne. Lori y Ronal se casaron, pero él fue corrompido por el Bastón; atacó a Lori, y fue convertido en piedra cuando Superman destrozó la joya del Bastón.

A pesar de algunas tensiones con Lois Lane, Lori fue dama de honor en su boda con Clark. También tuvo una breve carrera como heroína, y batió al villano heraldo cósmico Hombre Avanzado. **SW**

LEVIATHAN [LEVIATÁN]

DEBUT *Batman: the Return* #1 (ene. 2011)
VERSIÓN ACTUAL *Batman Incorporated* (Vol. 2) #1 (jul. 2012)
BASE Callejón del Crimen
MIEMBROS/PODERES Talia al Ghūl: **asesina entrenada; Hereje**: clon monstruoso de Damian Wayne; **Goatboy**: provisto de lanzacohetes; **Doctor Dédalus** (Otto Netz): genio táctico
ALIADOS Banda de los Mutantes, Liga de Asesinos **ENEMIGOS** Batman Inc., Batman de Todas las Naciones

Leviatán era una organización criminal que se infiltró y corrompió Gotham. Dirigida por una delgada figura enmascarada y su monstruoso guardaespaldas, sus bandas de pistoleros disfrazados de animales eliminaron a los gánsteres rivales y extendieron el terror. Batman, Robin (Damian Wayne) y el resto de Batman Inc. investigaron sus actividades y combatieron a sus hombres murciélago, gánsteres y ejércitos de niños enloquecidos. Al final se desveló que el líder de Leviatán era el viejo amor de Bruce Wayne, Talia al Ghūl. Cuando su hijo Damian la abandonó para irse con su padre, Talia creó Leviatán para castigar a Batman. Damian fue asesinado por Hereje, el guardaespaldas de Talia, y ella murió a manos de Kathy Kane, de Spyral, y así acabó la amenaza de Leviatán. **SW**

LILITH

DEBUT *Teen Titans* (Vol. 1) #25 (ene.–feb. 1970)
VERSIÓN ACTUAL *Titans Hunt* #1 (dic. 2015)
NOMBRE REAL Lilith Clay
ESTATURA 1,67 m **PESO** 48 kg
OJOS Verdes **CABELLO** Pelirrojo
PODERES/HABILIDADES Psíquica de clase alfa con poderes telepáticos; puede borrar mentes y crear proyecciones psíquicas
ENEMIGOS Mr. Twister
AFILIACIONES Jóvenes Titanes

Miembro de los Jóvenes Titanes originales, Lilith estaba con el equipo cuando investigaron los rumores sobre un ser monstruoso que acechaba en los bosques cercanos a Hatton Corners. Allí hallaron a una poderosa entidad demoniaca, Mr. Twister, que los obligó a realizar un ritual que le permitiría entrar totalmente en nuestro mundo. Heraldo consiguió detenerlo usando sus poderes para borrar los recuerdos del resto, haciéndoles olvidar incluso haberse conocido. Después, mientras algunos ex Titanes siguieron sirviendo como héroes, Lilith se dedicó a trabajar como terapeuta de drogadictos. Pero Mr. Twister empezó a susurrar en su mente, despertando sus recuerdos mientras maquinaba atraerla a Hatton Corners junto a sus antiguos compañeros para completar el ritual. **SW**

LINEAR MAN [HOMBRE LINEAL]

DEBUT: *Adventures of Superman* (Vol. 1) #476 (mar. 1991) **NOMBRE REAL** Travis O'Connell
BASE Punto de Fuga
OJOS Azules **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Armamento futurista; usa un dispositivo de muñeca para abrir vórtices temporales
ALIADOS Superman
ENEMIGOS Booster Gold
AFILIACIONES Hombres Lineales

Travis O'Connell era miembro de un equipo regulador del viaje temporal, los Hombres Lineales. Intentó capturar a Booster Gold por haber utilizado sin autorización la tecnología de viaje temporal y llevarlo con él al siglo XXV, pero Superman intervino y O'Connell fue absorbido al interior de un vórtice temporal. Para corregir su error, O'Connell intentó devolver al héroe al siglo XX mediante una serie de saltos temporales. Durante estos viajes, Superman ayudó a impedir que el loco Dev-Em destruyera la luna, lo que provocó enormes cambios en el flujo temporal. O'Connell comprendió que su temerario intento de capturar a Booster Gold había llevado a una sucesión de acontecimientos que habían alterado la historia, y se sacrificó valerosamente destruyendo la luna con el fin de lanzar a Superman de vuelta al presente. **SW**

LIGHTRAY

DEBUT *New Gods* (Vol. 1) #1 (feb.–mar. 1971)
VERSIÓN ACTUAL *Green Lantern/New Gods: Godhead* #1 (dic. 2014)
BASE Nueva Génesis
ESTATURA 1,83 m **PESO** 82 kg **OJOS** Azules **CABELLO** Pelirrojo
PODERES/HABILIDADES Como Nuevo Dios, es inmortal y tiene capacidades físicas más allá de las humanas; puede volar y lanzar descargas de energía por las manos
ALIADOS Orión
ENEMIGOS Darkseid, todos los Lantern Corps
AFILIACIONES Nuevos Dioses, Consejo de los Ocho

Lightray es un Nuevo Dios y general de Nueva Génesis. Su optimismo, encanto y entusiasmo contrastan marcadamente con la actitud temperamental de Orión –hijo adoptivo de Highfather, líder de Nueva Génesis–, pero pese a ello son íntimos amigos.

Con la esperanza de encontrar una pista para resolver la poderosa Ecuación de la Vida, Highfather envió a Lightray y al resto de los miembros del fiable Consejo de los Ocho a hacerse con anillos de poder de los distintos Lantern Corps. El robo de anillos por parte del Consejo provocó la unión y la entrada en acción de los Cuerpos de Lanterns. Mano Negra, de los Black Lanterns, usó su poder para alzar a leviatanes no-muertos del mismísimo Muro de la Fuente; luego los Lanterns usaron un boom tubo redirigido para llevar a las feroces monstruosidades directamente a Nueva Génesis. Lightray se lanzó a la batalla y fue atrapado por uno de los monstruos, y solo se libró cuando Orión le voló la cabeza a la criatura (arruinándole el uniforme a su amigo).

Al ver la destrucción de su ciudad, Highfather comprendió la locura de su arrogancia y negoció una tregua. Entonces Lightray y su pueblo afrontaron la tarea de reconstruir su utopía en ruinas. **SW**

EN EL ARCHIVO

En su encarnación pre-Flashpoint, Lightray (o Sollis, su nombre propio) era uno de los compañeros de Orión, y hasta se unió a él en la Liga de la Justicia mientras estuvieron en la Tierra. Fue aquí donde murió bajo una lluvia de meteoros y ante un conmocionado Jimmy Olsen: un final prosaico para un Nuevo Dios.

EL PORTADOR DE LUZ
Cuando Lightray viajó a la Tierra e intentó alzar a una humana de entre los muertos, descubrió el terrible precio que a veces conlleva el poder.

LIGHTNING LAD [RELÁMPAGO]

DATOS

DEBUT *Adventure Comics* (Vol. 1) #247 **(abr. 1958)**
VERSIÓN ACTUAL *Legion: Secret Origin* #1 **(dic. 2011)**
NOMBRE REAL Garth Ranzz
BASE Cuarteles de la Legión de Superhéroes (Metrópolis, siglo XXXI)
ESTATURA 1,77 m **PESO** 66 kg **OJOS** Azules **CABELLO** Pelirrojo
PODERES/HABILIDADES Generación y manipulación de electricidad
ALIADOS Superman, Imra Ardeen, Rokk Krinn
ENEMIGOS Señor del Tiempo, Legión de Supervillanos, Cinco Fatales, Círculo Oscuro
AFILIACIONES Legión de Superhéroes

TRÍO PODEROSO
La Legión de Superhéroes nació cuando Relámpago, Cósmico y Saturn Girl se unieron para salvar al empresario R. J. Brande de un intento de asesinato.

Relámpago es uno de los miembros fundadores de la Legión de Superhéroes. Suele atacar antes de pensar; y con el vasto poder eléctrico que posee, normalmente se impone. Comparte poder con su hermana gemela, Ayla –Chica Relámpago, que ha servido también en la Legión–, y con su hermano mayor, Mekt –quien, como Señor del Relámpago, es miembro original de la Legión de Supervillanos–.

Cuando los gemelos winathianos Garth y Ayla Ranzz se estrellaron en el tormentoso planeta Korbal junto con su hermano mayor Mekt, intentaron utilizar la bioelectricidad de los nativos monstruos del relámpago para recargar las baterías agotadas de su nave. Pero las bestias volvieron su temible voltaje contra los adolescentes, energizando sus cuerpos de forma permanente. Viendo que ahora podían generar megavatios de potencia y proyectar rayos eléctricos, los tres jóvenes usaron su nuevo poder para reparar la nave y escapar.

Los gemelos eran la norma en Winath, pero Mekt no lo fue y creció emocionalmente perturbado. Desapareció tras el incidente de Korbal, y Garth inició su búsqueda por la galaxia, que le llevó hasta una nave con rumbo a la Tierra, donde conoció al braaliano Rokk Krinn y a la titaniana Imra Ardeen (los futuros Cósmico y Saturn Girl). Cuando la telepatía de Imra descubrió un plan de asesinato contra el millonario R. J. Brande, el equipo consiguió frustrarlo. Brande, agradecido, les ofreció crear su propio equipo oficial de mantenedores de la paz. Fuertemente atraído por Imra y consciente de que los recursos de Brande podrían ayudarle a encontrar a Mekt, el aventurero Garth aceptó, y así nació la Legión de Superhéroes.

Impulsivo y temerario, Garth fue un ejemplo de heroísmo constante, y de aceptación del dolor e incluso de la muerte en cumplimiento del deber. Tras años de servicio se casó con Imra, y ambos se retiraron para criar a sus hijos, aunque siempre respondieron a la llamada de sus amigos cuando estos necesitaron su ayuda. **WW**

MADERA DE LÍDER
A pesar de su juventud y su naturaleza impetuosa, Relámpago siente una profunda responsabilidad por los jóvenes Legionarios a su cargo.

EN EL ARCHIVO

Relámpago puede ser el héroe con peor suerte del universo, o el más afortunado. Obtuvo poderes por el ataque de un animal que debería haberle matado, murió en combate, y fue resucitado. Una criatura espacial le arrancó un brazo, que le volvió a crecer gracias al genio científico del Dr. Zan Orbal, que trabajaba para el supervillano Príncipe Evillo. Tras una vida de aventuras, se casó con su amada y se asentó. Más tarde el Señor del Tiempo intentó alterar los sucesos que habían dado lugar a la Legión. Secuestró al bebé de Garth para controlar al héroe, pero no se encontraba preparado para la ponderada respuesta de Garth, que convocó a Rokk e Imra para ayudarle a recuperar a su hijo.

TÁCTICAS DE CHOQUE
Dada su fama de impetuoso e irritable, Relámpago sorprendió tanto a amigos como a enemigos cuando su hijo fue secuestrado por el Señor del Tiempo.

CONFLICTO FATAL
Cuando los Cinco Fatales declararon la guerra a la Legión, Relámpago se enfrentó al Persuasor en una batalla trascendental sobre la Tierra.

HISTORIAS CLÁSICAS

***Adventure Comics* (Vol. 1) #305 (ene. 1963)** Garth es el primer Legionario que muere en combate, al salvar a Saturn Girl del depredador Zaryan el Conquistador.
***Adventure Comics* (Vol. 1) #332 (mayo 1965)** Cuando Garth pierde un brazo combatiendo a la Super-Moby Dick del Espacio, queda trastornado, y su caza obsesiva de la bestia casi le cuesta la cordura y su puesto en la Legión.
***Legion of Super-Heroes* (Vol. 2) #302 (ago. 1983)** Garth choca de un modo cataclísmico y definitivo con su hermano Mekt por el amor y la lealtad de su hermana Ayla, tras renunciar esta a la Legión.

LIVEWIRE

DEBUT *Superman Adventures* **#5 (mar. 1997)**
VERSIÓN ACTUAL *Justice League* **(Vol. 2) #30 (jul. 2014)** **NOMBRE REAL** Leslie Willis
BASE Penitenciaría de la isla de Stryker
OJOS Azules **CABELLO** Azul claro
PODERES/HABILIDADES Absorción y proyección de electricidad; vuela usando los campos electromagnéticos **ALIADOS** Killer Frost, Calavera Atómica, Killer Croc, Onda de Choque **ENEMIGOS** Batman (James Gordon), Superman **AFILIACIONES** Sociedad Secreta de Supervillanos

Leslie Willis era una notoria «vlogger», famosa por sus proezas ultrajantes. Fue transformada en un ser de electricidad pura cuando una gamberrada con alto voltaje le salió mal. Se unió a la Sociedad Secreta de Supervillanos y chocó con Superman. Fue atrapada en una trampa de energía por Batman y encerrada en la penitenciaría de la isla de Stryker.

Liberada por el culto Hooq, empezó a causar destrozos, utilizando la central de Burnside para recargarse de poder. Derrotada por Batgirl y el nuevo Batman James Gordon, fue encarcelada de nuevo, pero esta vez fue liberada por seres misteriosos con poderes energéticos. Entonces se unió a otros villanos de Metrópolis, que fueron derrotados por Superman. **SW**

LOOKER

DEBUT *Batman and the Outsiders* **(Vol. 1) #25 (sep. 1985) (como Emily);** *Batman and the Outsiders* **(Vol. 1) #31 (mar. 1986) (como Looker)**
VERSIÓN ACTUAL *Batman, Inc.* **(Vol. 2) #1 (jul. 2012)**
NOMBRE REAL Emily «Lia» Briggs
BASE Gotham City
ESTATURA 1,77 m **PESO** 52 kg
OJOS Azules **CABELLO** Pelirrojo
PODERES/HABILIDADES Telepatía, control mental, telequinesis, levitación, poderes vampíricos
ENEMIGOS Leviatán

La humilde bibliotecaria Emily Briggs fue secuestrada por habitantes de la esfera subterránea de Abyssia y expuesta a la luz del cometa Halley; recibió increíbles poderes psiónicos y un aspecto espectacular. Fue rescatada por Batman y los Outsiders, y empezó a trabajar como supermodelo. Más tarde, Emily (o «Lia», como ella prefiere que la llamen) se unió a los Outsiders con el nombre clave de Looker, y se convirtió en vampira tras ser mordida por un chupasangre en la nación de Markovia, en Europa oriental.

Los Outsiders parecieron morir cuando Talia al Ghūl hizo estallar un satélite con ellos a bordo, pero resurgieron en Gotham City y ayudaron en secreto a Batman a combatir la conspiración Leviatán de Talia: consiguieron localizar una de sus bases secretas, pero esta estaba minada y explotó; Looker usó su poder generador de campos de fuerza para salvar a sus camaradas, pero todos resultaron heridos gravemente por la explosión. **SW**

ASPECTO MORTAL
Los recientes poderes y el aspecto de Lia causaron polémica entre los Outsiders, pero eso no impidió que la vampira psíquica intentara salvar sus vidas.

LORD HAVOK [LORD KAOS]

DEBUT *Justice League Quarterly* **#3 (verano 1991)**
VERSIÓN ACTUAL *The Multiversity* **#1 (oct. 2014)**
NOMBRE REAL Damon (apellido desconocido)
UNIVERSO Tierra-8
OJOS Marrones **CABELLO** No se sabe
PODERES/HABILIDADES Portador del Hacha del Relámpago de Wundajin y de los Omniguanteletes **ENEMIGOS** Contraatacantes, Familia Future, Patrulla G

El habitante de Tierra-8 conocido como Damon fue transformado por un experimento de Frank Future, el genio de miembros flexibles del equipo de superhéroes Familia Future. Traumatizado y físicamente marcado por este suceso, Damon ocultó su cara tras una formidable máscara de calavera y se convirtió en el supervillano Lord Kaos.

Robó tres artefactos mágicos: los Omniguanteletes, el Hacha del Relámpago de Wundajin y el Huevo de la Génesis, que él creía que le permitirían utilizar el Poder Eterno. No obstante, cuando intentó abrir el huevo, se vio enfrentado a Frank Future, el superequipo de los Contraatacantes y un grupo de héroes multidimensionales. Frank le suplicó que no permitiera que el huevo eclosionara, pero Kaos se negó y exigió a Future que se arrodillara ante él. Cuando el huevo eclosionó, Kaos enloqueció por la visión de las entidades de su interior, y murió a manos de uno de los Contraatacantes. **SW**

LOCK-UP [CELDA/CERROJO]

DEBUT *Robin* **(Vol. 4) #24 (ene. 1996)**
VERSIÓN ACTUAL *Batman Eternal* **(Vol. 1) #3 (jun. 2014)**
NOMBRE REAL Lyle Bolton
OJOS Azules **CABELLO** Rubio
PODERES/HABILIDADES Escapista; experto en combate cuerpo a cuerpo; usa un pincho para ganado y una cadena de acero
ENEMIGOS Batman, Robin, Nightwing
AFILIACIONES Sociedad Secreta de Supervillanos, banda sin nombre de Cluemaster

Lyle Bolton estaba obsesionado con ser agente del orden pero, debido a su brutalidad, fue expulsado de la Academia de Policía y de varias empresas de seguridad. Adoptó el nombre de Celda y empezó a capturar a malhechores por su cuenta, quitando de en medio a cualquier policía que hallara en su camino. Encerraba a sus cautivos –entre ellos Dos Caras y Polilla Asesina– en su cárcel privada y les daba un trato salvaje. Al ser descubierta esta prisión, Celda intentó ahogar a sus presos, pero fue detenido por Batman, Robin y Nightwing.

Cuando Gotham City se hundió en la anarquía, Celda tomó la penitenciaría Blackgate siguiendo instrucciones de Batman. Más tarde fue uno de los criminales enviados al exilio en el planeta Salvación. Tras regresar, se unió a un grupo de villanos liderado por Cluemaster. **SW**

LORD CHAOS [LORD CAOS]

DEBUT *The New Titans Annual* **(Vol. 1) #7 (1991)**
NOMBRE REAL Robert Long
BASE Una Tierra alternativa futura
ESTATURA 1,88 m **PESO** 89 kg
OJOS Negros **CABELLO** Dorado
PODERES/HABILIDADES Posee los poderes de los dioses de Titán, incluidos superfuerza, rayos de luz y vuelo; control sobre la tierra y el mar
ENEMIGOS Titanes, Equipo Titanes, Titanes del Mito

En un futuro alternativo, Troia (Donna Troy) y su marido, Terry Long, tuvieron un hijo, Robert, que heredó los poderes divinos de Troia. La posesión de ese poder por nacimiento volvió loco a Robert, que mató a su madre y luego conquistó el mundo como Lord Caos.

Un grupo de rebeldes superpoderosos, que se hicieron llamar Titanes, viajó al pasado para acabar con Donna y evitar el nacimiento de Lord Caos. Pero, conocedor de sus planes, Caos retrocedió en el tiempo para detener a los Titanes, y dirigió a sus tropas desde el futuro para conquistar el mundo.

Donna Troy combatió a su hijo y convocó a los Titanes del Mito para que les retirasen los poderes a ambos. Los Titanes del Mito aceptaron, llevándose a la entidad enloquecida a su esfera, pero dejando al pequeño Robert Long en brazos de su madre.

Robert moriría más adelante en un accidente de coche. Pero Lord Caos regresó en forma de no-muerto para atacar a Donna durante «La Noche Más Oscura». **SW**

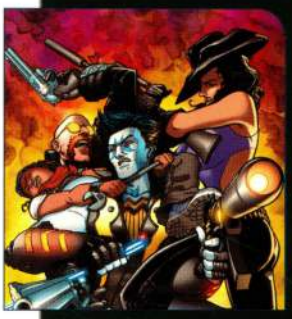
EL PODER Y LA GLORIA
La posesión del poder de los dioses titánicos desde su nacimiento resultó excesiva para Robert Long... y pronto le condujo a la locura.

MONSTRUO MAGNÍFICO
Blandiendo el Hacha del Relámpago de Wundajin, Lord Kaos fue la mayor creación de Frank Future, pero resultó ser su fracaso definitivo.

LOBO

DATOS

DEBUT *Omega Men* (Vol. 1) #3 **(jun. 1983)**
VERSIÓN ACTUAL *Justice League* (Vol. 2) #23.2 **(nov. 2013)**
ESTATURA 1,80 m **PESO** 103 kg
OJOS Rojos **CABELLO** Negro con mechones azules
PODERES/HABILIDADES Curación regenerativa; es capaz de soportar la exposición al vacío; fuerza, energía y resistencia aumentadas; supersentidos; intelecto genial; amplio arsenal de armas avanzadas; vehículo espacial personalizado y monociclo fuertemente armado para el transporte terrestre
ALIADOS Superman, Sinestro, Emily, Luna, Rave
ENEMIGOS Supergirl, pretendido Lobo sin nombre, asesina xrexiana sin nombre
AFILIACIONES Escolta real czarniana (en el pasado)



EL HOMBRE
Lobo decapitó al matón que había usurpado su nombre: un ser de un parecido increíble con el Lobo pre-Flashpoint.

Lobo es el último superviviente de la raza czarniana, un asesino de alquiler cuya combinación de crueldad, afilada inteligencia y soberbias habilidades de combate lo convierte en el asesino más temido del universo. Pero, a pesar de su endurecida naturaleza, este frío exterminador se ve atormentado por su papel en la destrucción de su planeta natal.

El ser que se convertiría en Lobo era un oficial del emperador de Czarnia y el amante de su hija. Las fuerzas vitales del emperador y del propio planeta Czarnia estaban ligadas, y el emperador se había vuelto loco, provocando trastornos tectónicos en todo el planeta. Cuando el oficial se enfrentó al emperador por su locura, la princesa intervino y el oficial la acuchilló accidentalmente; abrumado por el dolor, mató al emperador… provocando la implosión del propio Czarnia. El oficial fue el único que escapó, y entonces supo que se había convertido en el ser de la profecía: Lobo, el destructor de Czarnia.

Lobo se embarcó entonces en una carrera de asesino a sueldo intergaláctico, y su feroz profesionalidad y su compromiso con el cumplimiento de sus contratos a cualquier coste le ganaron la reputación de asesino más mortífero del universo. Pero él seguía angustiado por el pasado, y llegó a cauterizarse el tronco encefálico para detener las recurrentes pesadillas que sufría por la muerte de Czarnia.

Cuando Lobo oyó que otro asesino estaba usando su nombre, rastreó y despachó al impostor de manera brutal, dejando claro que él era el auténtico Lobo. Más tarde fue contratado para matar a ocho asesinos pagados para destruir la Tierra. En esa misión especial, chocó con una asesina del planeta hermano de Czarnia, Xrexia, quien afirmaba haber causado la locura del emperador. Lobo la mató y después fue a por su contratista. **SW**

HISTORIAS CLÁSICAS

***Lobo Paramilitary Christmas Special* #1 (dic. 1991)** El Conejo de Pascua contrata a Lobo para matar al mismísimo Papá Noel… pero el alegre viejo no se entregará sin pelear.
***Lobo's Back* #1-4 (mayo-nov. 1992)** Lobo muere a manos de dos rivales, pero tras desatar el caos en el Cielo y el Infierno, regresa de entre los muertos para cumplir su venganza.
***Lobo Annual* (Vol. 3) #1 (sep. 2015)** Lobo acepta el encargo más peligroso de su carrera: acabar con Sinestro, líder del infame y letal Yellow Lantern Corps.

CAZA DE ANILLOS
Tras probar su capacidad, Sinestro, del Yellow Lantern Corps, contrató a Lobo para hacerse con los anillos de los otros Cuerpos de Lanterns.

EN EL ARCHIVO

El Lobo pre-Flashpoint nació para ser malo. Siendo adolescente, produjo una plaga de bichos que mató a los cinco mil millones de habitantes de su planeta natal, Czarnia, porque los odiaba a todos y quería ser único. (Solo sobrevivió su maestra de cuarto grado, la Srta. Tribb.) Entonces Lobo montó en su moto espacial Spaz-Jodido666 para demostrar que era el más miserable bastardo del universo. Trabajando de cazarrecompensas se enredó con los Omega Men, los Jóvenes Titanes y hasta las mismas legiones del Infierno. Pero también tenía un lado más blando, que se revelaría más tarde.

¿MALO HASTA EL TUÉTANO?
A diferencia de su letalmente serio sucesor, el Lobo original no era sino un violento animal fiestero (con un punto de debilidad por los delfines espaciales).

ÍNTIMO Y PERSONAL
Lobo ha llegado a dominar un vasto arsenal de armas, incluido lo último en dispositivos aniquiladores de alta tecnología; sin embargo, él prefiere eliminar a sus oponentes al viejo estilo: con hojas bien afiladas.

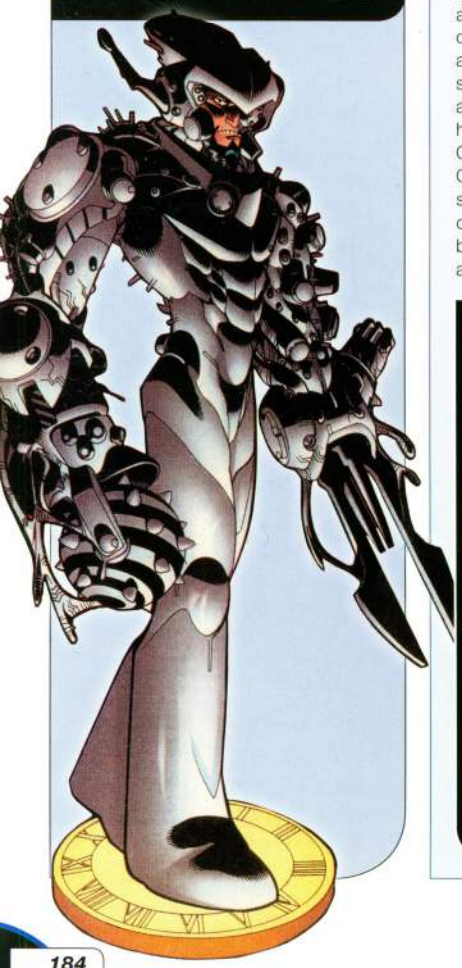
LORD OF TIME [AMO DEL TIEMPO]

DEBUT *Justice League of America* (Vol. 1) #10 (mar. 1962)
BASE Palacio de la Eternidad, Punto Temporal
ESTATURA 1,75 m **PESO** 73 kg
OJOS Azules **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Viaje en el tiempo y armamento apoyados en tecnología

Individuo inmensamente poderoso del año 3786, el Amo del Tiempo atacó a la Liga de la Justicia de América del siglo XX usando su milagroso cronocubo para despegar el velo tetradimensional del tiempo. Tras su derrota inicial ante la JLA, este fugitivo del futuro aprendió a moverse lateral y diagonalmente a través de la historia, accediendo a ejércitos y armas de un arco temporal de millones de años. Además construyó una inteligencia artificial, el Cerebro de la Eternidad, que rastreaba y desplazaba a personas en el tiempo. Su objetivo último era nada menos que conquistar todo el espacio y el tiempo, y planeó deshacerse de la JLA retrocediendo en el tiempo y eliminando a sus ancestros.

En cierto momento creó un punto congelado en la historia, conocido como Punto Temporal, y evolucionó en un ser llamado Epoch, decidido a controlar el flujo temporal para obtener el poder. **AI/RG**

ARMADURA ETERNA
Equipado con una armadura del futuro lejano, el Amo del Tiempo es casi invulnerable a los ataques, incluso de oponentes superhumanos.



LORD, MAXWELL

DEBUT *Justice League* (Vol. 1) #1 (mayo 1987)
VERSIÓN ACTUAL *O.M.A.C.* (Vol. 4) #2 (dic. 2011)
NOMBRE REAL Maxwell Lord IV
BASE Monte Rushmore
ESTATURA 1,88 m **PESO** 84 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Control mental telepático, estratega brillante
ALIADOS Mokkari, Sargento Steel
ENEMIGOS Hermano Ojo **AFILIACIONES** Jaque Mate, SHADE

AL MARGEN DE LA LEY
La organización Jaque Mate de Lord era la principal agencia de espionaje mundial, pero sus lealtades no estaban claras.

Líder incuestionable de Jaque Mate, división de la Fuerza Especial X conocida hoy como Agencia de Paz Mundial, Lord supervisaba las operaciones del grupo desde un búnker dentro del Monte Rushmore. Las misiones de la organización se concentraban en torno a una red de vigilancia con tecnología holográfica y de luz dura. Lord controlaba el Proyecto Cadmus de Jaque Mate, un proyecto diseñado para prevenir el caso de que la Liga de la Justicia se tomara alguna vez la justicia por su mano. También puso sobre el terreno a agentes de élite cuando el satélite sintiente Hermano Ojo se volvió maligno y creó a OMAC (Objeto Mecánico Artificial de Combate) a partir del científico Kevin Kho. Cuando los equipos sucesivos liderados por Sargento Steel y Mokkari fallaron, Lord contactó con SHADE para enfrentar la amenaza, y su agente de élite Frankenstein estuvo a punto de matar a OMAC.

Mientras enviaba a sus unidades a dar caza a OMAC, Lord tuvo que repeler un intento de asesinato por parte de un soldado subvertido por Hermano Ojo. Con su poder de control mental, Lord obligó al frustrado asesino a volver el arma contra sí mismo. Luego burló a Hermano Ojo magnetizando el casco del satélite, lo que provocó que diversos asteroides atraparan a Hermano Ojo en su interior, presumiblemente quemándolo al reentrar en la atmósfera terrestre. Lord habría continuado la persecución de OMAC, pero el último acto de Hermano Ojo fue conceder a Kho el control sobre su cuerpo OMAC, y Lord canceló la operación considerando que el guerrero biotecnológico había dejado de ser una amenaza inmediata. **AI**

EN EL ARCHIVO

El Maxwell Lord pre-Flashpoint causó una crisis de conciencia a Wonder Woman cuando empleó su poder de control mental para transformar a Superman en un arma. Esto formaba parte de su plan para exterminar a los metahumanos del mundo usando a Hermano Ojo y OMAC. Enfrentada al dilema de salvar vidas o mantener su juramento de no matar, Wonder Woman mató a Lord, y desde ese momento ha vivido con las consecuencias de esa decisión.

UN PLAN FATAL
Blue Beetle atacó a Lord al conocer su plan para barrer del mundo a los metahumanos. Lord disparó a Beetle en la cabeza, pero su vida fue tomada por Wonder Woman, que acabó con sus planes de una vez por todas.

LORING, JEAN

DEBUT *Showcase* **#34 (sep.–oct. 1961)**
ESTATURA 1,72 m **PESO** 59 kg
OJOS Verdes **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Como Eclipso, posee vastos poderes mágicos, además de vuelo e invulnerabilidad
ENEMIGOS Espectro, Shadowpact, Hombre Elástico, Mary Marvel

En el pasado, Jean Loring era una destacada abogada y la esposa de Ray Palmer, Átomo. Cuando la exigente doble vida de Ray se interpuso entre ambos, se divorciaron, y Jean siguió con su carrera en Ivy Town hasta que sufrió un colapso mental absoluto: se convenció de que podría recuperar su matrimonio con Ray amenazando o matando a sus colegas de la JLA. Así pues, se encogió ella misma usando uno de los viejos trajes de Ray y asesinó a la esposa de Hombre Elástico, Sue Dibny, provocándole un infarto cerebral. Cuando se descubrió el crimen, Jean fue encerrada en el Asilo Arkham, hasta que fue infectada por el espíritu de Eclipso y se convirtió en su anfitriona humana.

Como Eclipso, sedujo al Espectro para que matara a usuarios de magia en la Tierra con objeto de poner fin a la Novena Era de la Magia. Shadowpact combatió a Espectro y expulsó a Loring a una órbita alrededor del sol, pero ella volvió e intentó sin éxito corromper el espíritu de Mary Marvel. **AI**

CORAZÓN DE LA OSCURIDAD
Estando en Arkham, Loring dio con uno de los fragmentos de diamante negro del Corazón de la Oscuridad de Eclipso, y fue poseída por él.

LUTHOR, ALEXANDER

DEBUT *DC Comics Present Annual* **#1 (1982)**
VERSIÓN ACTUAL *Justice League* **(Vol. 2) #23 (oct. 2013)**
UNIVERSO Tierra-3
ESTATURA 1,90 m **PESO** 95 kg
OJOS Azules **CABELLO** Pelirrojo
PODERES/HABILIDADES Análogos a los de Shazam; además, absorbe el poder de aquellos a los que mata **ALIADOS** Superwoman
ENEMIGOS Sindicato del Crimen, Liga de la Justicia

Alexander Luthor es el Shazam de Tierra-3, conocido como Mazahs. Su versión de los poderes de Shazam incluye el de absorber los poderes de cualquier metahumano al que mate. Enemigo del Sindicato del Crimen de América y uno de los héroes de Tierra-3 que sobrevivieron tras oponerse a ellos, fue traído a Tierra-0 como prisionero y mantenido en la Atalaya de la Liga de la Justicia.

Liberado en medio de la batalla entre las Ligas de la Justicia combinadas y el Sindicato del Crimen, usó su palabra para unirse al combate y declaró que mataría a todos los presentes, héroes o villanos. Su violencia solo pudo ser detenida cuando Lex Luthor advirtió que tenían la misma voz, y le quitó el poder con su propia palabra mágica. Entonces Lex mató a Alexander para vengar a Bizarro… y, por supuesto, salvar su propia vida. Tras su muerte, se descubrió que la Superwoman del Sindicato del Crimen llevaba un hijo suyo en su seno. **AI**

PALABRA DE PODER
Cuando Alexander Luthor exclamó «¡Mazahs!», liberó el poder del relámpago oscuro, y en unos instantes había matado a Johnny Quick y a Bizarro.

LOSERS [PERDEDORES]

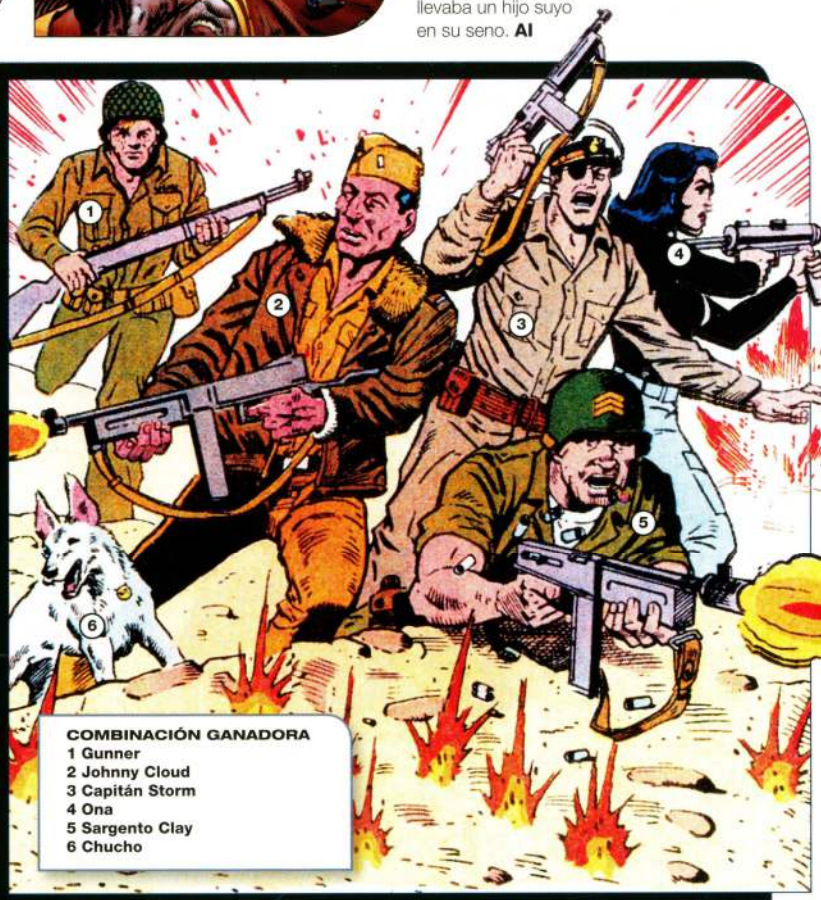
DEBUT *G.I. Combat* (Vol. 1) #138 **(nov. 1969)**
BASE Europa y Asia durante la II Guerra Mundial
MIEMBROS/HABILIDADES **Capitán Storm:** voluntad indomable, líder natural; **Gunner:** hábil comando, tirador experto; **Johnny Cloud:** uno de los mejores pilotos de combate de la II Guerra Mundial; **Ona Tornsen:** tiradora experta; **Chucho:** perro con entrenamiento militar; **Sargento Clay:** hábil comando, tirador experto.
ALIADOS Tanque Embrujado, sargento Rock, Compañía Easy
ENEMIGOS Alemania nazi, Imperio japonés
AFILIACIONES Ejército y fuerza aérea de EE UU

Los Perdedores eran soldados aliados durante la II Guerra Mundial, todos ellos con fracasos en su carrera militar. La primera tripulación al mando de Storm, la PT-47, fue masacrada por un submarino japonés; un piloto que volaba junto a Johnny Storm cayó en combate; y una banda de reclutas liderada por Gunner y el sargento Clay fue barrida durante su primera patrulla. Después de que Jeb Stuart, al mando del Tanque Embrujado, los persuadiera para ayudarlo a destruir una torre de radar nazi, los cuatro hombres siguieron juntos, reunidos por el Alto Mando como fuerza de choque especial.

Los Perdedores reclutaron a un quinto miembro, Ona, una luchadora de la resistencia noruega, y la unidad combatió al Eje por Europa y Asia, sin quitarse la etiqueta de «Perdedores».

Los cuatro hombres y su compañero canino, Chucho, cayeron en combate en los últimos días de la guerra. Décadas después, Gunner fue resucitado por el Proyecto M y reclutado para la nueva unidad Comando de Monstruos. **AI/PJ**

MISIONES SUICIDAS
A pesar de su mala suerte, los Perdedores tenían un don para sobrevivir a situaciones extremas.



COMBINACIÓN GANADORA
1 Gunner
2 Johnny Cloud
3 Capitán Storm
4 Ona
5 Sargento Clay
6 Chucho

LUTHOR, LEX

DATOS

DEBUT *Action Comics* (Vol. 1) #23 **(abr. 1940)** (como científico loco, flaco y pelirrojo); *Superman* (Vol. 1) #10 **(mayo-jun. 1941)** (como científico loco, corpulento y calvo)
VERSIÓN ACTUAL *Action Comics* (Vol. 2) #1 **(nov. 2011)**
NOMBRE REAL Alexander Joseph «Lex» Luthor
BASE Metrópolis
ESTATURA 1,88 m **PESO** 95 kg
OJOS Verdes **CABELLO** Es calvo
PODERES/HABILIDADES Intelecto genial; traje de combate de tecnología avanzada
ALIADOS Capitán Frío, Brainiac, Bizarro
ENEMIGOS Superman, Batman, Sinestro, Mano Negra
AFILIACIONES LexCorp, Liga de la Justicia, Liga de la Injusticia

Alexander Luthor es un hombre complejo. Genio intelectual, flamante científico y empresario multimillonario, también es, sin embargo, un supervillano sociópata e inmoral, además de un aspirante a héroe sediento de adulación. La brillantez intelectual de Lex en un gran número de disciplinas científicas va acompañada por la obsesiva necesidad de ser indiscutiblemente el mejor en todo lo que hace. Por otra parte, y a pesar de su vasta organización de intermediarios y empleados, él se ensuciará las manos siempre que haga falta. Carente de todo escrúpulo y de brújula moral, Lex consigue lo que Lex desea, y ay de aquel que se ponga en su camino...

DE UN VISTAZO

Convicción absoluta
Luthor creía que ningún humano le igualaba y, tras capturar a Superman, se propuso demostrar que tampoco ningún alien. Su confianza en su propio intelecto y en su conocimiento científico era absoluta, y estaba dispuesto a usar cualquier medio para lograr lo que deseaba.

Cuestión de negocios
El conglomerado global LexCorp se basa en los inventos de Luthor, y da empleo a gran parte de Metrópolis. Como propietario generoso y filantrópico, Lex disfruta de la adoración de las masas mientras sus instalaciones de investigación desarrollan en secreto las armas necesarias para derrotar a Superman. LexCorp le otorga dos poderes de los que su enemigo carece: fondos ilimitados y la confianza de distintos gobiernos.

En pie de guerra
Aunque su arma más poderosa es su propia inteligencia, Luthor ha gastado miles de millones en la creación de una armadura que le haga superior a cualquier alienígena o metahumano.

HISTORIAS CLÁSICAS

***Superman* (Vol. 1) #38 (ene.-feb. 1946)** Luthor emplea una bomba atómica contra Superman. Programada para 1944, esta historieta fue embargada por el Departamento de Defensa hasta el fin de la II Guerra Mundial.
***The Joker* (Vol. 1) #7 (mayo-jun. 1976)** Luthor intercambia personalidad con el Joker, y un Príncipe Payaso del Crimen fríamente racional da caza a un científico literalmente loco que moriría antes de renunciar a la libertad de la demencia.
***Action Comics* (Vol. 1) #660 (dic. 1990)** Irradiado con kryptonita, Luthor finge su propia muerte. Su cerebro es trasplantado a un clon joven y sano, pelirrojo y con papeles que demuestran que es hijo de Luthor.

Luthor llegó a Metrópolis procedente de Kansas, donde había dejado a su enfermiza hermana Lena, que padecía una misteriosa enfermedad que Lex, como científico, podría haber curado; pero, inseguro sobre el resultado, y ante la posibilidad de que le vieran fracasar, prefirió no intentarlo.

Cuando apareció Superman, Lex era asesor científico militar del general Sam Lane, padre de Lois Lane; pero Lex ya hacía planes para su propio futuro: proporcionaba información al periodista Clark Kent sobre el elogiado rey de los negocios –y secreto señor del crimen– Glen Glenmorgan, cuya corona él pretendía reclamar. Asimismo, Lex llegó a un acuerdo con una entidad alienígena, el constructo cerebral interactivo conocido como Brainiac o Coleccionista de Mundos, quien le concedió un conocimiento científico avanzado a cambio de datos estratégicos sobre la Tierra.

ENEMIGOS ETERNOS
En cuanto Superman osó maltratarlo, Luthor supo que no podría descansar hasta que el alien fuera humillado y destruido.

Ese doble juego provocó su caída en desgracia y hundió su reputación cuando el Coleccionista de Mundos miniaturizó y embotelló la ciudad de Metrópolis. Aunque Superman salvó la ciudad, la periodista Lois Lane mostró al mundo la duplicidad del asesor científico de su padre; y, en consecuencia, Sam Lane rescindió el contrato de Luthor. Pero, antes de ser expulsado, Lex robó muestras de la sangre de Superman y fragmentos del xenomineral radiactivo que había propulsado el cohete del kryptoniano.

El genio científico medró en el sector privado, convirtiéndose en un exitoso empresario e industrial tecnológico. Sin embargo, su trabajo de laboratorio no se limitaba al comercio: a partir de la sangre de Superman creó prototipos de sirvientes clonados, como Bizarro. Asimismo, usó el mineral verde contra el héroe favorito de Metrópolis mediante el Proyecto Hombre-K, que transformó al maltratador Clay Ramsay en un arma anti-Superman.

Luthor convirtió los planes de contingencia en una forma de arte. Dedujo la identidad secreta de Batman y usó ese conocimiento para entrar mediante extorsión en la Liga de la Justicia, el equipo de superhéroes de la Tierra. Diseñó una prisión Hypermax en Utah y luego se convirtió en su único interno. Antes de que sus abogados lo liberaran, Lex fue visitado a menudo por Superman, quien podía poner en contacto sus cerebros en tiempos de crisis, como cuando el malvado kryptoniano

MALDAD ETERNA
Cuando el Sindicato del Crimen de Tierra-3 invadió la Tierra, reclutó a una multitud de supervillanos para que actuara como su vanguardia y arrollara a los defensores del mundo. Lex Luthor se negó a someterse a la voluntad de otros y organizó a criminales metahumanos con ideas similares en una Liga de la Injusticia. Su infame grupo derrotó a los conquistadores extradimensionales y salvó a la humanidad. Como consecuencia, este más que improbable héroe llegó incluso a entrar en las filas de la Liga de la Justicia.

TIBURÓN EMPRESARIAL
Lex Luthor nunca iba a ser un jugador de equipo, a menos que tuviera el control del mismo y fuera él quien diera las órdenes.

SUPERMAN DESENCADENADO

Con Superman distraído combatiendo las atrocidades del grupo terrorista Ascensión, y soportando los crecientes ataques del superpoderoso extraterrestre Espíritu, Lex Luthor escapó del Buche, prisión de máxima seguridad y arsenal de Metrópolis.

Tras capturar y torturar a Jimmy Olsen como parte de su plan para matar a Superman, Luthor planeaba salvar la Tierra de una invasión alienígena y convertirse en el héroe más popular. Sabía que el ejército de EE UU había estado desplegando a Espíritu desde la II Guerra Mundial. Pero lo que no esperó es que el alien se sacrificara para detener la invasión y salvar a Superman y la Tierra.

FUGA CON EXOESQUELETO
Con los materiales disponibles en su celda, Lex construyó un artefacto acorazado para escapar de la cárcel.

«Es hora de dejar de ser egoísta. El mundo necesita a Lex Luthor.»

Lex Luthor

H'El intentó restaurar su extinto planeta sacrificando la Tierra. Luthor acató siempre las normas de la prisión, pero ocultaba el hecho de que podía liberarse con facilidad y que controlaba sus asuntos desde su celda. Gran parte de ese tiempo lo pasó diseñando formas de irrumpir en la Fortaleza de la Soledad de Superman.

La única ocasión en que Lex mostró pesar fue cuando su supercIón, Bizarro, murió para salvarlo. Nunca ha perdido su convicción de que alienígenas y metahumanos destruirán la civilización o subyugarán a la humanidad, y está convencido de que lo que hace es por el bien de esta. Sus únicas debilidades son la constante necesidad de adulación por parte de las masas y su deseo de ver destruido a Superman. **WW**

RENACIMIENTO

MARAVILLA DE METRÓPOLIS

Tras años luchando contra Superman, Luthor se dio cuenta de que podía convertirse en el héroe que despreciaba. Con el Hombre de Acero muerto, la suplantación era cosa fácil. La clave consistía en no pasarse con el papel de bienhechor altruista y sacrificado.

No obstante, Lex no había previsto que otro kryptoniano reclamara el título, ni el regreso de Juicio Final para atacarlos a ambos.

PENSANDO EN TI
La inteligencia de Luthor y su carencia de compasión le hacen el hombre más peligroso del mundo, capaz de hacer cualquier cosa para satisfacer sus deseos.

EN EL ARCHIVO

Cuando debutó, Lex Luthor era la quintaesencia del científico loco. Primero fue representado como un genio pero, debido a una confusión de los artistas que dibujaban las historias de Superman, se intercambió su aspecto con el de su esbirro, corpulento y calvo. El cambio arraigó, y así ha permanecido el icónico villano.

Guerra de mundos

Tras años robando bancos y acosando al Hombre del Mañana con artefactos supercientíficos –y raramente con éxito–, Luthor sufrió una drástica revisión a principios de la década de 1980. Después de un nuevo choque humillante, Luthor se retiró al planeta Lexor, donde hacía tiempo que se le consideraba un héroe global, y se estableció con su esposa Ardora. Más tarde, debido a una trágica confusión, ella y todo su mundo fueron aniquilados. Lex culpó a Superman y decidió dedicar su vida a destruir a su archienemigo.

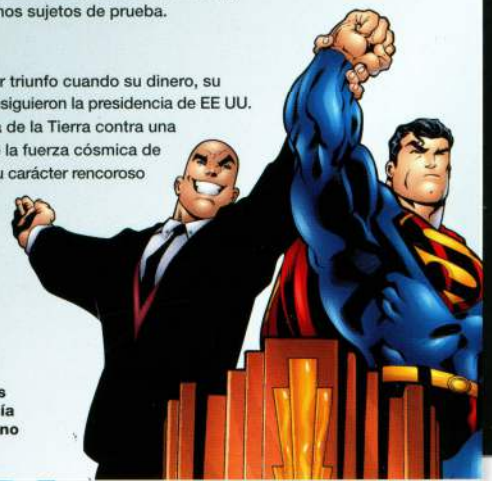
ANILLO MORTAL
Luthor creía que su anillo de kryptonita le protegería del ataque de Superman, sin saber que su radiactividad estaba matándole lentamente.

Rey de los negocios

Como consecuencia de los sucesos de Crisis Infinita, Luthor inició una campaña aparentemente filantrópica para otorgar poderes a la gente corriente. Su llamativo Proyecto Hombre Común arrancó bien, con los primeros receptores convertidos en la última encarnación de Infinity Inc.; pero el objetivo real era dar al multimillonario capacidades metahumanas imbatibles, y acabó costando la vida a muchos sujetos de prueba.

Presidente Lex

El magnate consiguió su mayor triunfo cuando su dinero, su tecnología y su campaña le consiguieron la presidencia de EE UU. Como tal, encabezó la defensa de la Tierra contra una colosal incursión alienígena de la fuerza cósmica de destrucción Imperiex. Al final, su carácter rencoroso y sus argucias provocaron su caída: quedó expuesto por conspirar con el enemigo Darkseid durante «Mundos en guerra», y fue depuesto por Batman y Superman.



SALUDAD AL JEFE
Aunque sabía que Luthor no había ganado limpiamente las elecciones, Superman no tenía pruebas, y esperó que su ufano enemigo cometiera un error.

MAD HARRIET [HARRIET LA LOCA]

DEBUT *Mr. Miracle* (Vol.1) #6 **(feb. 1972)**
VERSIÓN ACTUAL *Justice League* #50 **(jul. 2016)**
BASE Apokolips
ESTATURA 1,77 m **PESO** 66 kg
OJOS Negros **CABELLO** Verde
PODERES/HABILIDADES Guerrera fiera y despiadada, entrenada por Abuelita Bondad; sus armas incluyen unas garras de energía; agilidad, fuerza y resistencia superhumanas; sumamente impredecible
ALIADOS Abuelita Bondad, Lashina, Stompa, Bernadeth
ENEMIGOS Big Barda, Mr. Milagro
AFILIACIONES Furias Femeninas

El planeta Apokolips ha dado origen a algunos de los villanos más aterradores del universo. Pero tal vez el más demente sea Harriet la Loca, de las conocidas Furias Femeninas de Darkseid. Fruto de una retorcida crianza en el corrupto orfanato de Abuelita Bondad, Harriet se deleita en la tortura y el dolor. A las órdenes de Bernadeth, hermana de Desaad, principal lacayo y torturador de Darkseid, Harriet tiene reputación de ser una «arpía psicópata», presta a usar los cortantes garfios de poder de sus guanteletes armados.

Su primera comandante fue Big Barda, que lideraba a las Furias Femeninas. Pero, cuando Barda desertó y huyó de Apokolips para vivir con su verdadero amor, Mr. Milagro, las Furias los persiguieron hasta la Tierra. Barda las convenció para abandonar a Darkseid y unirse a ella y Mr. Milagro, pero sus auténticas lealtades no tardaron en reaparecer, y el grupo recuperó su papel como asesinas de élite para Darkseid. Harriet fue vista uniendo fuerzas con Big Barda y las Furias para combatir a la hija de Darkseid, Grail, que había esclavizado a un Darkseid recién resucitado. **MM**

EN EL ARCHIVO

Harriet libró una de sus peores batallas contra el Escuadrón Suicida por el destino de Glorioso Godfrey. Estuvo a punto de morir cuando sus garras de energía fallaron mientras acuchillaba a Tigre de Bronce. Pero tuvo menos suerte en «Cuenta atrás a crisis final», cuando fue incinerada accidentalmente por los Perros de Apokolips en un enfrentamiento con Mary Marvel, Harley Quinn y Catwoman.

LOCAS, MALAS Y FELICES DE CONOCERSE Harriet y Harley convirtieron una fiesta de golpes en una fiesta de abrazos cuando vieron lo mucho que tenían en común, sobre todo su dudosa cordura.

MAD HATTER [SOMBRERERO LOCO]

DEBUT *Batman* (Vol. 1) #49 **(oct./nov. 1948)**
VERSIÓN ACTUAL *Batman: The Dark Knight* (Vol. 2) #8 **(jun. 2012)**
NOMBRE REAL Jervis Tetch
BASE Gotham City
ESTATURA 1,42 m **PESO** 67 kg **OJOS** Azules **CABELLO** Pelirrojo
PODERES/HABILIDADES Inventor y técnico extremadamente inteligente; utiliza té adulterado con drogas para aumentar sus capacidades físicas; controla la mente de otros mediante dispositivos tecnológicos
ALIADOS Tweedledee, Tweedledum
ENEMIGOS Batman, Red Robin, Bluebird, Máscara Negra, Anarkia
AFILIACIONES Sociedad Secreta

Jervis Tetch tuvo una vida torturada, debido principalmente a su aspecto. Siendo niño se obsesionó con las aventuras de *Alicia en el país de la maravillas*, de Lewis Carroll. Esto, combinado con la tienda de ropa de su padre, influiría en la identidad que luego adoptaría como supervillano.

De niño se enamoró de una chica llamada Alice. Aunque sufría a menudo el menoscabo y el maltrato de sus compañeros, reunió valor para pedirle una cita, y ella aceptó, acompañándolo a un parque temático llamado Wonderland. Ese fue el mejor día de su vida, y Tetch se obsesionó con él, aun a pesar de que Alice lo rechazó en un baile poco después. Muy sensible sobre su poca estatura, Jevis empezó una terapia experimental con testosterona que alteró su mente y lo condujo poco a poco a la locura.

Años después, Jervis adoptó la identidad de Sombrerero Loco e inició una y otra vez la búsqueda de su «Alice», llegando a matar a la Alice real cuando descubrió que ella ya no era la belleza radiante que recordaba de su «día perfecto». Con su genio inventivo, el Sombrerero desarrolló dispositivos de control mental diseñados para hacer a las futuras «Alices» más receptivas a sus deseos. **MM**

ALICE YA NO VIVE AQUÍ
Una de las muchas «Alices» con las que se obsesionó el Sombrerero Loco, y a la que finalmente asesinó, era hermana del futuro villano Anarkia, que buscaba vengarse de Tetch por su crimen.

EN EL ARCHIVO

El Sombrerero Loco apareció en 1948, en la misma entrega de Batman en que surgió otra figura del elenco de secundarios del Caballero Oscuro: Vicki Vale, por la que sentía un interés romántico. Batman frustró su plan, y fue encerrado en el penal de Gotham. En 1956, estando aún encerrado, saltó a escena un impostor con su nombre y su *modus operandi*, pero luciendo un gran mostacho y una mente cuerda. Ambos Sombrereros Locos se turnaron para desafiar a Batman a lo largo de los años, pero el segundo cambió su nombre por solo Sombrerero en 2010. Más tarde, el Loco se unió a los Seis Secretos, ayudándoles a escapar de la Patrulla Condenada, y Ragdoll lo «recompensó» tirándolo desde un puente. Sobrevivió, y buscó vengarse, pero acabó cayendo desde otro puente hacia una muerte segura cuando Ragdoll tiró su sombrero por el borde.

UN SOMBRERERO PARA CADA OCASIÓN
El Sombrerero reapareció en *Batman* #700 (ago. 2010), e intentó lavarles sus cerebros a Batman, Robin y Batgirl y establecer sus credenciales como embaucador encopetado..., pero fracasó.

MADAME ROUGE

DEBUT *Doom Patrol* **(Vol. 1) #86 (mar. 1964)**
VERSIÓN ACTUAL (Maddy Rouge) *My Greatest Adventure* **(Vol. 2) #1 (dic. 2011)**
NOMBRE REAL Laura DeMille
ESTATURA 1,67 m **PESO** 54 kg
OJOS Azules **CABELLO** Negro
HABILIDADES Puede estirar el cuerpo hasta extensiones increíbles; remodela sus rasgos faciales
ENEMIGOS Patrulla Condenada, Jóvenes Titanes

Primera mujer miembro de la Hermandad del Mal, en origen era una actriz francesa llamada Laura DeMille que, tras un accidente, sufrió esquizofrenia. Cerebro y Monsieur Mallah usaron un tratamiento de rayos para suprimir su yo bueno y que siguiera la senda de la villanía.

DeMille adoptó el nombre de Madame Rouge, y recibió poderes del brillante Cerebro. A pesar de sentirse atraída por el Dr. Niles Caulder, el jefe de la Patrulla Condenada, combatió al grupo muchas veces, hasta que estos parecieron dar sus vidas para salvar a un pequeño pueblo pesquero de Nueva Inglaterra de la Hermandad del Mal. Años después, durante un choque con los Jóvenes Titanes, Madame Rouge fue lanzada al interior de una máquina que restauró su personalidad original, pero que finalmente la mató. Luego volvería brevemente como no muerta, miembro del Black Lantern Corps. **MM**

MAELSTROM

DEBUT *Superman/Supergirl: Maelstrom* **#1 (ene. 2009)**
NOMBRE REAL Maelstrom
BASE Apokolips
ESTATURA 1,88 m **PESO** 159 kg
OJOS Azules **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Fuerza, energía y resistencia superhumanas; combatiente experta; usa una vara con sierra circular y armadura de Apokolips **ENEMIGOS** Superman, Supergirl

En el infernal planeta Apokolips, Darkseid domina a millones de inferiores. No obstante, una de sus obreras, Maelstrom, lo amaba y ansiaba ser su siguiente pareja. A fin de llamar su atención, decidió hacerle un regalo muy especial: la cabeza de Superman.

Maelstrom convenció a su cómplice, Hadrok, de que robara un boom tubo para ella; después lo mató y viajó a la Tierra para encontrar a Superman. Encontró a Supergirl, derrotándola, pero perdió su lucha contra Superman, que destruyó el generador de boom tubos mientras la arrojaba de vuelta a Apokolips, donde Abuelita Bondad la relegó a la arena del Terrorium y, luego, a los fosos de esclavos; pero, al final, el propio Darkseid le permitió retomar su guerra contra Superman. Volvió a fracasar cuando Supergirl y Superman se unieron para derrotarla a ella y a sus nuevas aliadas, las Furias Femeninas. **MM**

MAGENTA

DEBUT *New Teen Titans* **(Vol. 1) #17 (mar. 1982)**
NOMBRE REAL Francis (Frances) Kane
BASE Keystone City
ESTATURA 1,70 m **PESO** 61 kg
OJOS Azules **CABELLO** Púrpura
PODERES/HABILIDADES Manipular las ondas magnéticas para mover objetos metálicos
ALIADOS Flash (Wally West), Cicada
ENEMIGOS Flash (Wally West), Dr. Polaris
AFILIACIONES Jóvenes Titanes, Villanos

Amiga tiempo atrás de Wally West y antes residente en Blue Valley, Francis Kane forjó con Wally un lazo que no iba a ser fácil de romper. Un día, mientras ambos acudían a la Universidad Blue Valley, Wally acompañó a Francis a casa y fue testigo de cómo su madre intentaba hablar con su padre y su hermano muertos en una sesión de espiritismo. Francis pareció desaparecer en un vórtice de energía, y luego reapareció con poderes magnéticos.

Tachada de maldita por su madre, los poderes de Francis enloquecieron, y parecía que un demonio magnético la poseía, uno al que los Jóvenes Titanes debieron combatir para someterlo. En realidad, Francis tenía un exceso de ondas magnéticas en su cerebro, y el Dr. Polaris intentaba usarlas para regresar a la Tierra desde la dimensión a la que Green Lantern lo había desterrado. Más tarde, fue engañada para que se convirtiera en agente durmiente por la Dra. Alysia Damalis, de STAR Labs. Entonces Francis desarrolló un alter ego, Magenta, y chocó varias veces con Flash. **MM**

MADAME XANADÚ

DEBUT *Doorway to Nightmare* #1 **(ene.-feb. 1978)**
VERSIÓN ACTUAL *Justice League Dark* #1 **(nov. 2011)**
NOMBRE REAL Nimue Inwudu
BASE Móvil
ESTATURA 1,75 m **PESO** 58 kg **OJOS** Verdes **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Hechicera versada en el uso de las artes místicas; capaz de predecir el futuro hasta cierto grado, normalmente usando cartas de tarot; aparentemente es inmortal y no envejece
ALIADOS John Constantine, Shade el Hombre Cambiante, Zatanna, Etrigan
ENEMIGOS Felix Faust, Plaga, Mordru, Dr. Destino
AFILIACIONES Demon Knights, Liga de la Justicia Oscura

CAMINO SOLITARIO
Los amores de Madame Xanadú han ido desde Etrigan a Jason Blood. No obstante, se alejó de Deadman, sabedora de que ella debía seguir un camino solitario.

En la época del rey Arturo, después de la caída de Camelot, Jason Blood fue maldecido con el demonio Etrigan, que fue ligado a su cuerpo a resultas de las maquinaciones del famoso mago Merlín. Junto con su joven amor, Nimue Inwudu, que cambió su nombre por Madame Xanadú para ocultar su identidad, los dos se encontraron al Caballero Brillante, Al Jabr, Exoristos, Vandal Savage y Amazona, y se agruparon para formar Demon Knights, opositores al maligno mago Mordru.

Varios siglos después, Madame Xanadú empezó a comprender que el mundo estaba entrando en una época de gran peligro, y empezó a formar un grupo para enfrentar la amenaza venidera; este incluía a Shade el Hombre Cambiante, Deadman, Zatanna, John Constantine y Mindwarp. Pero, para reunir a estos seres mágicos, extraños entre sí, ella debía aumentar el nivel del conflicto ayudando a la Encantadora a luchar contra sus nuevos campeones. Al mismo tiempo que el grupo detenía a la Encantadora, descubrieron la traición de Xanadú. Pese a ello, cada vez que debían enfrentar amenazas mágicas y sobrenaturales, regresaban al combate como Liga de la Justicia Oscura. El grupo consiguió nuevos miembros, y Xanadú siguió trabajando con ellos. Pero, pasadas varias misiones, se disolvió. **MM**

EN EL ARCHIVO

Madame Xanadú fue creada a finales de la década de 1970 para la efímera serie *Doorway to Nightmare*. Tres años después, apareció en un tomo único con su nombre, y no volvió a una serie continuada hasta 2008, cuando se exploraron por completo sus orígenes y su relación con el mago Merlín, el demonio Etrigan y el rey Arturo.

El encuentro más cruel de Xanadú se produjo durante «El día de la venganza», cuando Espectro empezó a erradicar la magia y eliminó sus poderes premonitorios de lectura del tarot quitándole los ojos. Pese a ayudar a derrotar al Espectro, siguió ciega durante el resto de su carrera anterior a Flashpoint.

CENTINELAS SOBRENATURALES
A menudo en unión con otros personajes mágicos, Madame Xanadú formó los Centinelas de la Magia con héroes como Dr. Destino, Faust y Ragman.

MAGOG

DEBUT *Kingdom Come* #1 **(mayo 1996)**
VERSIÓN ACTUAL *Superman/Wonder Woman* #13 **(ene. 2015)**
NOMBRE REAL David Reid
ESTATURA 1,93 m **PESO** 152 kg
OJOS Uno azul, otro blanco **CABELLO** Rubio
PODERES/HABILIDADES Adquirió su poder por la Piedra de Fusión, formada por un elemento de transmutación; fuerza, resistencia y energía superhumanas; tridente capaz de disparar poderosos rayos de energía
ALIADOS Circe
ENEMIGOS Superman, Wonder Woman, Calavera Atómica, Mayor Desastre

Cuando el ejército de parademonios de Darkseid invadió la Tierra, un niño llamado David Reid perdió a sus padres en el caos. Aunque la Liga de la Justicia se alzó y envió a Darkseid de vuelta a Apokolips, a Reid no le quedó nada excepto odio en el corazón hacia los superhéroes que no habían salvado a su familia. Años después, estaba viviendo en la calle cuando recibió la visita de la hechicera Circe, que buscaba probar una «Piedra de Fusión» sobre un sujeto dispuesto a ello. La piedra le confirió a Reid poderes superhumanos, pero, como Circe deseaba, le hizo olvidar su pasado por un tiempo.

Armado con una poderosa lanza de energía y con el nombre de Wonderstar, Reid combatió a los villanos Calavera Atómica y Mayor Desastre, y los derrotó. Luego se enfrentó a Superman y Super Woman, y, al recuperar la memoria, se reveló como Magog. Intentó junto a Circe vencer al Hombre de Acero y Super Woman, pero fracasaron. Superman le demostró lo que significa ser un auténtico superhéroe; por desgracia, el villano estaba demasiado metido en su papel para atender a la lección del Hombre de Acero. **MM**

BATIR A LA BESTIA
Obsesionado con librar al mundo de superhéroes, Magog demostró ser una fuerza formidable.

EN EL ARCHIVO

Magog fue presentado en la miniserie *Kingdom Come* en 1996. En esta realidad de Tierra 22, era uno de los advenedizos cuya violencia inspiró a los auténticos superhéroes (liderados por Superman) a enseñar a la siguiente generación lo que significaba ser un héroe. En 2008 fue incluido en *Justice Society of America*. Este Magog era David Reid, ex marine y descendiente de F. D. Roosevelt, que se hizo miembro de la JSA. Más tarde, durante los sucesos de «El Día Más Brillante», fue engañado por Maxwell Lord y obligado a matarse.

GOLPEADO POR GOG
Fuente de conflicto en la JSA, Magog recibió cabecera propia en 2009, en la cual se le describía controlado por el Culto de Gog y sacrificándose finalmente para derrotarlos.

MAJOR DISASTER [MAYOR DESASTRE]

DEBUT *Green Lantern* **(Vol. 2) #43 (mar. 1966)**
VERSIÓN ACTUAL *Superman/Wonder Woman* **(Vol. 2) #13 (ene. 2015)**
NOMBRE REAL Paul Booker
ESTATURA 1,80 m **PESO** 88 kg
OJOS Azules **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Puede provocar grandes desastres, como terremotos, huracanes y tormentas, con el poder de su pensamiento
ALIADOS Calavera Atómica
ENEMIGOS Superman, Wonder Woman, Magog

El Mayor Desastre era un enemigo de Green Lantern que creaba desastres para sus propios fines malignos. Al no obtener el éxito que deseaba, se unió al poco respetado grupo Liga de la Justicia Antártica. Cuando el demonio Nerón aumentó notablemente sus poderes, se unió a la Liga de la Justicia de América, en una prueba real de la vida de superhéroe.

Aunque se sabe poco de su historia después del suceso Flashpoint, se le ha visto regresando a la senda criminal. Unido a Calavera Atómica (un oponente de Superman), interrumpió una cita entre este y Wonder Woman al atacar la central nuclear de Indian Point para un cliente misterioso. Creó un huracán, y después lanzó una granizada contra Wonder Woman, seguida de la perforación de una tubería de gas y de un ataque con rayos. Posteriormente fue batido por el villano Magog disfrazado de héroe bajo el nombre de Wonderstar. **MM**

FUERZA DE LA NATURALEZA
Mayor Desastre podía convocar rayos para atacar a Superman y Wonder Woman.

MAJOR FORCE [MAYOR FUERZA]

DEBUT *Captain Atom* **(Vol. 1) #12 (feb. 1988)**
VERSIÓN ACTUAL *Voodoo* **(Vol. 2) #2 (jun. 2013)**
ESTATURA 1,96 m **PESO** 127 kg
OJOS Blancos **CABELLO** Blanco
PODERES/HABILIDADES Capaz de proyectar energía; fuerza, resistencia y energía superhumana
ALIADOS General Eiling
ENEMIGOS Firestorm, Superman, Hiena, Killer Frost

Mayor Fuerza era un agente del gobierno de EE UU que respondía ante el general Eiling. Se cree que antes operó como Black Jack para un grupo clandestino llamado Black Razors. Supuestamente, Black Jack fue decapitado al principio de su carrera, pero pareció sobrevivir de algún modo al suceso (o ser reemplazado por un camorrista nuevo aún desconocido). Luego reapareció como el agente del gobierno Mayor Fuerza para rescatar a Firestorm.

Más tarde, con la intención de captar a Firestorm para las filas del gobierno, ayudó a este a repeler los ataques de Hiena, Killer Frost, Multiplex, Tifón, Plastique y Bisonte Negro. Tras la derrota de estos supervillanos, Mayor Fuerza usó el flash de una cámara especial para dejar inconsciente a Firestorm y llevarlo hasta la base del general Eiling. Por desgracia para Eiling, Superman fue avisado de sus planes e irrumpió en la instalación de seguridad, batiendo con facilidad a Mayor Fuerza y liberando de paso a Firestorm. **MM**

DURO COMO EL ACERO
El agente Mayor Fuerza está cubierto por una aleación metálica que le otorga una resistencia aumentada similar a la del superhéroe Capitán Átomo.

MAMMOTH [MAMUT]

DEBUT *The New Teen Titans* (Vol. 1) #3 (ene. 1981)
VERSIÓN ACTUAL *Forever Evil* #1 (nov. 2013)
NOMBRE REAL Baran Flinders
ESTATURA 1,96 m **PESO** 136 kg
OJOS Azules **CABELLO** Pelirrojo
PODERES/HABILIDADES Fuerza, resistencia y energía superhumanas; dado a ataques de furia debido a un estado de subdesarrollo emocional
ALIADOS Shimmer, Mr. Murmullos
ENEMIGOS Superman, Wonder Woman

Baran Flinders y su hermana Selinda nacieron en Australia. Siendo niños, fueron maltratados en el instituto cuando se manifestaron sus poderes metahumanos. Luego fueron llevados a la Dra. Helga Jace, que aumentó sus capacidades naturales y les enseñó a controlarlas. Luego se harían criminales y enemigos de Jóvenes Titanes y de Superman, adoptando los nombres Mamut (Baran) y Shimmer (Selinda).

En la realidad posterior a Flashpoint, Mamut hizo pocas apariciones, asociado con la Sociedad Secreta y luchando junto a los Cinco Temibles cuando estos atacaron a Ciborg y a los Hombres de Metal. También combatió a Superman y Wonder Woman, y más recientemente ha servido como lacayo del misterioso Mr. Murmullos. **MM**

FUERZA BRUTA
Mamut mostró pocos signos de humanidad cuando atacó a los Titanes. Era como si la influencia de Mr. Murmullos estuviera enloqueciendo al salvaje.

MAN-BAT

DEBUT *Detective Comics* (Vol. 1) #400 (jun. 1970)
VERSIÓN ACTUAL *Detective Comics* (Vol. 2) #19 (jun. 2013)
NOMBRE REAL Dr. Kirk Langstrom
BASE Gotham City
ESTATURA 1,85 m **PESO** 92 kg
OJOS Marrones/rojos **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES El suero le otorga fuerza, resistencia, velocidad, agilidad, reflejos y energía superhumanos; vuelo; genio intelectual con un agudo interés por la ciencia; conexiones con el gobierno
ALIADOS Forajidos, Batman
ENEMIGOS Batman, familia Batman, Reina Murciélago
AFILIACIONES SHADE, Academia Gotham

El Dr. Kirk Langstrom era un científico entregado y noble que buscaba usar su conocimiento especializado para encontrar una cura para la sordera. Para ello desarrolló el suero Langstrom de reprogramación de genes atávicos…, y vio cómo sus sujetos experimentales se transformaron en horrendas criaturas similares a murciélagos. Y todo empeoró cuando una muestra del suero fue robada y, luego, liberada en la manzana del 900 de Gotham. Con la ciudad infestada de Manbats, Langstrom desarrolló un antivirus para combatir el brote, y, para evitar cualquier desastre posterior, lo probó sobre sí mismo. Finalmente, el antivirus de Langstrom sanó a los ya infectados con el suero original, pero, por desgracia, convirtió a Kirk en el único Manbat que quedó.

Posteriormente, Langstrom conseguiría controlar sus transformaciones en Manbat… al menos durante un tiempo. Esto le permitió conseguir trabajo en la Academia Gotham, como profesor residente de ciencias, y en la organización clandestina antiterrorista SHADE.

Kirk no fue el único miembro de su familia en acechar la noche como una criatura vampírica. Su esposa Francine también creó un suero similar, y se convirtió en la aterradora Reina Murciélago, mientras que el padre de Kirk, Abraham, se transformó a su vez en un villano Manbat. **MM**

EN EL ARCHIVO

Dr. Kirk Langstrom fue presentado en *Detective Comics* #400 (jun. 1970) como un experto en murciélagos que quería aprovechar la ecolocación de estos animales. Su suero lo transformó en un murciélago gigante, y luego hizo lo mismo con su Manbat aprendió a controlar sus capacidades mediante una píldora y luchó contra el mal, a veces junto al detective Jason Bard. Sus hazañas aparecieron en su propia miniserie en 1975, en la que se enfrentó a un oponente de Batman, el Hombre de los Diez Ojos.

BATMAN CONTRA MANBAT
Muchos han sido los rivales de Batman, pero ni siquiera él estaba preparado para una versión bestial de sí mismo.

HOMBRE DE CIENCIA
El Dr. Langstrom tenía las mejores intenciones cuando desarrolló el suero que luego sería conocido como fórmula Manbat.

MANHUNTER

DATOS

DEBUT *Manhunter* (Vol. 3) #1 **(oct. 2004)**
VERSIÓN ACTUAL *Gotham by Midnight* #6 **(ago. 2015)**
NOMBRE REAL Kate Spencer **BASE** Los Ángeles; móvil
OJOS Azules **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Mente incisiva; determinación inflexible y constitución física óptima; entrenada en artes marciales; el exomanto extraterrestre Darkstar le ofrece fuerza superhumana; guanteletes con garras; vara de poder
ALIADOS Dylan Battles, Sr. Huesos, Cameron Chase, Wonder Woman, Ragman, Blue Beetle
ENEMIGOS Copperhead, Ladrón Sombra, Hugo Strange, Sociedad, Dumas, Walter Pratt, Sweeney Todd
AFILIACIONES Departamento de Operaciones Extranormales, Escuadrón Suicida, Aves de Presa

AYUDA A MANO
La cruzada de Manhunter se basaba en su arrojo y en la donación de armas personalizadas por el reformado Dylan Battle.

Con un sistema judicial cada vez más incapaz de tratar con el crimen metahumano o las tácticas de los depredadores humanos, la fiscal Kate Spencer decidió tomarse la justicia por su mano. Provista con letal armamento alienígena y una armadura, Kate adoptó un nombre tomado de los villanos y monstruos a los que aborrecía: ahora acechaba en la noche como Manhunter (Cazahombres), llevando un castigo rápido al culpable, y salvación al oprimido.

NO RENDIRSE JAMÁS
Sin importar la dificultad, y pese a no poseer ninguno de los poderes concedidos a otros miembros de la familia, Kate Spencer nunca aceptaba la derrota.

Aunque inicialmente inconsciente del hecho, Kate Spencer procede de un largo linaje de héroes y villanos. La verdad solo afloró cuando perdió la fe en su trabajo como fiscal federal. A pesar de todos sus esfuerzos legales, el reptiliano Copperhead –que había asesinado y devorado a numerosas víctimas– evadió la pena de muerte y volvió a matar. Furiosa y frustrada, Kate robó de una sala de pruebas tecnología incautada y la utilizó para dar caza y ejecutar al caníbal.

Decidida a seguir con su actividad clandestina, seleccionó al armero del hampa Dylan Battles y lo chantajeó para mantener y mejorar sus pertrechos robados. Sus actos provocaron choques con héroes y villanos, entre ellos Mark Shaw –el anterior aventurero enmascarado que usó el título Manhunter–, y al final averiguó que ella procedía de un linaje de poderosos metahumanos: su bisabuelo fue el legendario superguerrero de la Primera Guerra Mundial Hugo Danner, sus abuelos fueron los héroes de la Segunda Guerra Mundial Iron Munro y Dama Fantasma, y su propio padre, Walter Pratt, era uno de los supervillanos a los que Kate combatió. Incluso Ramsey, el hijo de Kate, parecía estar desarrollando poderes asombrosos.

Aun sin poseer ella ventajas metahumanas, la audaz Kate detuvo a algunos de los peores monstruos que amenazaban a la humanidad. Finalmente se convirtió en un activo valioso del Departamento de Operaciones Extranormales del gobierno, a la vez que actuaba por cuenta propia junto a las Aves de Presa y la batfamilia. **WW**

MORDEDURA DE SERPIENTE
A pesar de su inexperiencia, Manhunter aplicó a Copperhead la más antigua de las leyes humanas: «vida por vida».

HISTORIAS CLÁSICAS

***Manhunter* (Vol. 3) #20 (mayo 2006)** Kate es obligada a defender al vil Dr. Psico en el estrado, pero es distraída por su hijo Ramsey, que deduce su identidad secreta de Manhunter.

***Manhunter* (Vol. 3) #37-38 (feb.-mar. 2009)** Ofreciendo una tentadora mirada a lo que nos espera, la Manhunter Kate Spencer entrega a Ramsey un traje propio para que él pueda continuar la tradición enmascarada de la familia.

***Batman: Battle for the Cowl* (Vol. 1) #1-3 (mayo-jul. 2009)** Con Batman declarado muerto, Manhunter se reubica en Gotham y se une a la batfamilia durante la pugna por designar un sucesor de este.

EN EL ARCHIVO

En 1942, Dan Richards y Paul Kirk tomaron el nombre Manhunter de forma independiente. Kirk murió en combate, pero fue resucitado décadas después por una camarilla de científicos; era su agente del orden biológicamente mejorado, pero se rebeló y murió mientras los eliminaba. Su clon lideraría más tarde la Sociedad Secreta de Supervillanos, pero cayó contra Darkseid.

Durante su guerra contra los Guardianes de Oa, los Manhunters robóticos establecieron el culto shan en muchos planetas. En la Tierra reclutaron a Dan Richards y a Mark Shaw. Cuando Shaw se topó con la Liga de la Justicia, los Manhunters quedaron expuestos como los monstruos interestelares que eran. Shaw cedió el nombre a Chase Lawler antes de que lo tomara el clon Kirk DePaul. Ambos murieron luego a manos de Shaw, que se convirtió en el asesino en serie Dumas.

EL *DÉJÀ VU* DE BATMAN
Batman colaboró con el primer Manhunter, Paul Kirk, y luego se encontró con su clon, Kirk DePaul.

MANCHESTER BLACK

DEBUT *Action Comics* (Vol. 1) #775 (mar. 2001)
VERSIÓN ACTUAL *Teen Titans* (Vol. 5) #1 (sep. 2014) **BASE** Nueva York
ESTATURA 1,83 m **PESO** 95 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Púrpura
PODERES/HABILIDADES Carismático genio científico; telequinesis; hábil manipulador
ALIADOS Josiah Power, Jóvenes Titanes, Algoritmo
ENEMIGOS Algoritmo, Jóvenes Titanes
AFILIACIONES STAR Labs, la Élite

Como jefe de la División de Ideas Avanzadas de STARLabs, este científico británico se preciaba de ir un paso por delante. Su labor era mantener a la empresa en la vanguardia, y su brillantez científica se complementaba con su total inmoralidad y su destreza para «manejar» personas.

Con el fin de embaucar a los Jóvenes Titanes para que trabajaran para STAR y para él, orquestó ataques mortíferos de Algoritmo –una IA asesina que había creado en secreto– contra sí mismo y contra Nueva York. Black no sabía que Red Robin sospechaba de sus motivaciones y había asignado a Chico Bestia para espiarle. Sin embargo, Black empezó a alterar los poderes de los miembros de grupo, engañándolos con crisis de las que él tenía conocimiento previo. Su objetivo final aún no se ha revelado. **WW**

MANITOU RAVEN [CUERVO MANITÚ]

DEBUT *JLA* (Vol. 1) #66 (jul. 2002)
BASE La Fábrica (Nueva Jersey); Atalaya de la JLA (Luna)
ESTATURA 1,75 m **PESO** 73 kg
OJOS Blancos **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Magia: usa el ocultismo de los nativos norteamericanos; viaje en el tiempo **ALIADOS** Dawn Manitú, Nif al-Sheikh, Vera Black, J'onn J'onzz, Mayor Desastre
ENEMIGOS Gamemnae, Manchester Black
AFILIACIONES Liga de los Antiguos, JLA, Liga de la Justicia Élite

Maestro místico del pueblo de la Era de Obsidiana que luego sería el pueblo apache. Con Dawn Manitú, su esposa hechicera, se unió a la Liga de los Antiguos.

Hace 3000 años, Cuervo y Dawn fueron embaucados por Gamemnae de Atlantis para atacar a la JLA del siglo XXI. Después de averiguar el engaño, los Manitú ayudaron a derrotar a Gamemnae, y después viajaron al futuro para unirse a la JLA, donde sus capacidades mágicas fueron inestimables.

Partidario de la línea dura, Cuervo se unió a la encubierta Liga de la Justicia Élite. Murió al salvar al grupo de una bomba, pero su servicio no acabó ahí. Su manto de poder pasó a su esposa, a la que a menudo se le aparecía su espíritu para ofrecerle sabios consejos. **WW**

MANNHEIM, BRUNO

DEBUT *Superman's Pal, Jimmy Olsen* (Vol. 1) #139 (jul. 1971)
VERSIÓN ACTUAL *Superman: Lois & Clark* #3 (feb. 2016)
BASE Metrópolis
OJOS Negros **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Retorcido y brutal; inmensa fuerza física; fanático religioso
ENEMIGOS Superman, Jimmy Olsen, Guardián, Renée Montoya, Nightwing, Batwoman

Bruno «Feo» Mannheim procede de un largo linaje de criminales. Siguiendo los pasos de su padre –conocido como «Boss Moxie»–, Bruno se abrió paso en el Distrito Suicida de Metrópolis, y ascendió en las filas de la corrupción hasta ser jefe del supersindicato del hampa Intergang.

«Renació» bajo Darkseid como devoto creyente en la Religión del Crimen tal como se exponía en la vil Biblia del Crimen. Con sus inclinaciones salvajes magnificadas por la fe oscura, Mannheim empezó a reclutar supervillanos, y convirtió Intergang en una legión de monstruos. Mataba y se comía a los no convertidos.

Mutando físicamente, intentó convertir Gotham en un Pequeño Apokolips, pero fue derrotado y muerto por Nightwing, Batwoman y Question. **WW**

MANTIS

DEBUT *Forever People* (Vol. 1) #2 (abr.–mayo 1971)
VERSIÓN ACTUAL *Infinity Man and the Forever People* (Vol. 1) #1 (ago. 2014)
NOMBRE REAL Omar Bashir
BASE Festín del Edén (Sudán)
ESTATURA 1,93 m **PESO** 102 kg
OJOS Naranjas **CABELLO** Es calvo
PODERES/HABILIDADES Velocidad y fuerza superhumanas; vuelo limitado; absorción de energía
ENEMIGOS Jóvenes Eternos, Hombre Infinito
AFILIACIONES Enjambre, Darkseid

Mantis es un ser destructivo nacido de una combinación de agricultura humana, tecnología de los Nuevos Dioses y buenas intenciones. Una facción de Nueva Génesis trabajó con científicos humanos para solucionar el hambre en el mundo. Planeaban sustituir los desiertos de la Tierra por suelo fértil de otras dimensiones y usar insectos para polinizar los cultivos resultantes. Sus esfuerzos salieron mal al intervenir Apokolips; y el líder humano del proyecto, Omar Bashir, se convirtió en Mantis.

Agresivo e impulsado por la necesidad de defender el territorio de su enjambre, Mantis es el único miembro sintiente conocido de la nueva especie. Decididos a convertirse en la forma de vida dominante sobre la Tierra, sus insectoides se reproducen mutando a sus víctimas en zánganos. **WW**

MANHUNTERS

DEBUT *1st Issue Special* (Vol. 1) #5 (ago. 1975)
VERSIÓN ACTUAL *Red Lanterns* #1 (nov. 2011)
BASE Mundoguerra, Orinda, Biot, Oa
PODERES/HABILIDADES Prácticamente indestructibles; expertos en ocultación y estrategia; poseen ciencia y armamento avanzados
ALIADOS Sinestro Corps
ENEMIGOS Guardianes del Universo, Green Lantern Corps, Darkstars, JLA, JSA
AFILIACIONES Guardianes del Universo, agentes Manhunter

Los Manhunters fueron construidos hace miles de millones de años por los Guardianes de Oa como primer intento de guardar el orden en el universo. Cuando su programación fue corrompida por el renegado oano Krona, los androides desarrollaron emociones –sobre todo el orgullo y la arrogancia– y se amotinaron. Después de exterminar la vida del Sector 666, la mayoría fueron desmantelados, aunque muchos escaparon y se ocultaron. Pero su directiva principal se mantuvo: fueron diseñados para acechar presas e impartir justicia, pero ahora su líder dictaría lo que eso significaba. Ejecutando su juramento, «Nadie escapa a los Manhunters», se infiltraron en numerosos mundos, plantando agentes encubiertos en sociedades secretas y grupos de superhéroes, y ofreciendo poder y justicia a los desvalidos. Pero su fin era vengarse de los Guardianes.

En la Tierra formaron la secta shan. Su último recluta fue el abogado Mark Shaw, cuyas buenas intenciones fueron subvertidas por el plan Manhunter Prime para desacreditar definitivamente a los Guardianes.

El mayor ataque de los Manhunters se produjo cuando los Guardianes se reunieron con las hembras oanas, las zamaronas, para facilitar la siguiente fase en la evolución universal. Ambos sexos se habían separado mucho tiempo atrás, incapaces de acordar cómo manejar a Krona. Para aplastar los planes de los Guardianes, se activó a cada agente terrestre Manhunter para contrarrestar la protección de los héroes sobre el nacimiento de los «Nuevos Guardianes». La escala y el alcance de los planes y ataques de los robots fueron asombrosos, pero una coalición de campeones que incluía, entre otros, a Liga de la Justicia, Escuadrón Suicida, Outsiders, Jóvenes Titanes, Infinity Inc. y Legión de Superhéroes prevaleció,..., aunque no sin grandes pérdidas.

Descubiertos y destruidos periódicamente, los Manhunters parecen eternos, y se reconstruyen en secreto antes de volver al ataque. **WW**

ARMAS LETALES
No todos los defensores lograron sobrevivir al asalto coordinado de los monstruos mecánicos cazahombres.

MARCH, LINCOLN

DEBUT *Batman* (Vol. 2) #1 (nov. 2011)
NOMBRE REAL Afirma ser Thomas Wayne Jr.
BASE Gotham City
OJOS Azules **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Poderes superhumanos; el traje de Garra le ofrece vuelo, protección y armamento **ALIADOS** Cluemaster
ENEMIGOS Batman, Tribunal de los Búhos
AFILIACIONES March Venture, Tribunal de los Búhos, Orfanato de Willowwood

March tenía una agenda oculta cuando se encontró con Bruce Wayne. Creía ser Thomas Jr., el perdido hermano menor de Bruce, criado en secreto para protegerlo del insidioso Tribunal de los Búhos. March se sentía engañado por el destino, pues de todos modos el Tribunal lo encontró y lo entrenó como peón. Su intención era dirigir el imperio económico Wayne para ellos, pero fracasó y fue reinventado como financiero y candidato a la alcaldía de Gotham.

Tras reunir a la alta jerarquía del Tribunal –y asesinar a casi todos–, March se enfundó un prototipo de armadura de Garra para combatir a Batman. Completamente batido, pareció morir; pero en realidad se retiró a las sombras, atacando a la batfamilia a través del villano delegado Cluemaster. Esto también falló, y el Tribunal de los Búhos le puso en animación suspendida. **WW**

MARTIAN MANHUNTER [DETECTIVE MARCIANO]

DATOS

DEBUT *Detective Comics* #225 **(nov. 1955)**
VERSIÓN ACTUAL *Stormwatch* (Vol. 3) #1 **(nov. 2011)**
NOMBRE REAL J'onn J'onzz **BASE** La Tierra
ESTATURA 2 m **PESO** 136 kg **OJOS** Rojos **CABELLO** No tiene
PODERES/HABILIDADES Físicamente casi invulnerable; capacidades regenerativas; fuerza superhumana; vuelo; telepatía; telequinesis; metamorfo; cambio de fase; la visión marciana permite ver a través de objetos sólidos y proyectar diversas formas de energía; intelecto genial y gran capacidad de liderazgo
ALIADOS Superman, Stargirl
ENEMIGOS Ma'alefa'ak, marcianos blancos
AFILIACIONES Liga de la Justicia, Stormwatch, Liga de la Justicia Unida, Liga de la Justicia de América

Detective Marciano es –según Superman– el ser más poderoso sobre la Tierra. Pero lo que le distingue, aún más que su poder, son su idealismo y su firme búsqueda de la justicia. Él es la brújula moral de cualquier grupo al que se une, y el recuerdo de su familia perdida lo guía para evitar que otros sufran el mismo dolor que él todavía siente. Dotado de poderes inmensos, como el cambio de forma y el control mental, J'onn J'onzz puede hacer casi cualquier cosa... y sabe que ese poder debe ser guiado por la certeza de lo que es correcto. Aunque no es humano, es posiblemente el más empático de los héroes; una ironía que a él mismo no se le escapa.

DE UN VISTAZO

Muchas caras
Su capacidad metamorfa ha sido clave en el éxito de Detective Marciano. Normalmente adopta formas de tamaño humano –fue notable su toma de la forma de Catwoman para infiltrarse en la Sociedad Secreta de Supervillanos–, pero también es capaz de transformaciones más increíbles.

Marte ataca
Durante muchos años se pensó que Detective Marciano era el último de su clase. Pero no era así, y el Marte Viviente de los recuerdos lejanos de J'onn solo estaba esperando renacer. Por desgracia, su renacimiento solo podía llegar a cambio de hacer la Tierra tan yerma e inerte como Marte.

Pirofobia
J'onn J'onzz siente una profunda aversión hacia el fuego, algo considerado siempre una vulnerabilidad física. Pero surgió del trauma de ver a muchos marcianos morir por la Maldición de H'ronmeer, una plaga telepática que mataba a sus víctimas con fuego psíquico.

HISTORIAS CLÁSICAS

***JLA: Year One* #1-12 (ene.-dic. 1998)** Esta historia del origen de la Liga de la Justicia de América demuestra que Detective Marciano es el corazón y el alma del grupo desde su concepción.

***Martian Manhunter: American Secrets* #1-3 (ago.-oct. 1992)** En este claustrofóbico *thriller*, J'onn J'onzz investiga en solitario una vasta conspiración que toca cuestiones emblemáticas de los EE UU de la década de 1950: concursos, el nacimiento del rock and roll y de los suburbios residenciales y la paranoia de la guerra fría.

***Final Crisis: Requiem* (jul. 2008)** La JLA y docenas de héroes más se reúnen en el funeral de J'onn, reflejándose en su vida a través de una cascada de *flashbacks*.

Hace un millón de años, J'onn J'onzz fue expulsado de Marte por el espíritu viviente del planeta cuando su hermano Ma'alefa'ak lo remodeló como un arma viviente que el espíritu consideró una abominación. Con sus recuerdos enturbiados, J'onn vagó por la Tierra tomando distintas formas, se creó identidades secretas y decidió combatir su soledad haciendo lo que podía para llevar justicia a este mundo de gentes que le temían.

Después de hallar héroes de ideas afines en la Liga de la Justicia, un desacuerdo hizo que J'onn los dejara y se aliara con Stormwatch, antigua organización secreta ocupada en defender la Tierra de amenazas alienígenas. Después de negociar su salida de Stormwatch con los supervisores del grupo, el Gabinete de las Sombras, usó su poder telepático para borrar las mentes de los otros miembros, de forma que no recordaran su pertenencia. Reclutado por la nueva JLA creada por Steve Trevor y Amanda Waller, de ARGUS, J'onn fue entrenado para ser la contrapartida de Superman en el grupo, para el caso de que la Liga de la Justicia original se volviera contra la humanidad. Esta JLA auspiciada por el gobierno se disolvió poco después, y J'onn se unió a otros ex miembros para establecer la Liga de la Justicia Unida (JLU).

RUPTURA
Una disputa con otros miembros del grupo llevó a la salida del Detective Marciano de la Liga de la Justicia y a su entrada en la nueva Liga de la Justicia de América dirigida por ARGUS... ¿o no?

Con el Sindicato del Crimen a punto de invadir Tierra-0, la Sociedad Secreta de Supervillanos atrapó a J'onn y a otros héroes en una matriz creada por la división de la identidad dual de Firestorm. Él se liberó trabajando en equipo con Stargirl, que se convirtió en una importante compañera, siguiéndole a la Liga de la Justicia Unida cuando la JLA se disolvió. Con la JLU, radicada en Canadá, J'onn se enfrentó a la amenaza de Lord Byth Rokk, que había usado el ADN de varias razas alienígenas para crear un niño híbrido de rápido crecimiento conocido como Ultra el Multialienígena. Byth planeaba convertir a Ultra en un ser destructor de universos llamado Infinitus. Para entorpecer la respuesta de la JLU, creó una brecha dimensional que liberó una plaga de Espectros del infinito… y que aceleró el crecimiento de Infinitus. J'onn intentó convencer a Ultra de que se resistiera a los planes de Byth, pero al final tuvo que tomar la drástica decisión de introducirse en su mente y extraer por la fuerza la porción que se convertiría en Infinitus. Esto, junto con el cierre de la brecha dimensional, frustró los planes de Byrth, pero este evadió la justicia huyendo al pasado distante de Thanagar, su planeta natal.

MEDIDAS DESESPERADAS
Con el Sindicato del Crimen desbocado, Detective Marciano se unió a Stargirl para combatir a Despero cuando ella los liberó a ambos de la Matriz Firestorm. Mientras, proseguía la cuenta atrás hacia la catastrófica detonación nuclear de Firestorm, que podía matar a todos los miembros de la Liga de la Justicia todavía atrapados en la prisión controladora de mentes de la Matriz.

NO PERDER LA ESPERANZA
Para dar tiempo a que Stargirl averiguara cómo vencer a Despero y salvar a la JL de Firestorm, Detective Marciano permitió que Despero le golpeara casi hasta la muerte.

MIGAS Y PASAS, PASAS Y MIGAS
Uno de los fragmentos manifestados de la personalidad del Detective Marciano es el Sr. Galletas, su subconsciente traído a la vida.

La historia de J'onn J'onzz dio un giro cuando descubrió que su vida era un recuerdo implantado, creado por Ma'alefa'ak, su maligno hermano gemelo, para ocultar el hecho de que él era, en realidad, un arma viviente enviada a la Tierra por los últimos supervivientes marcianos. Su fin era usarlo para recrear el perdido Marte Viviente, lo que implicaba vaciar la Tierra de su esencia viva. Cuando los ataques terroristas de otros agentes durmientes marcianos estallaron por todo el mundo, J'onn combatió los planes de Ma'alefa'ak destruyéndose a sí mismo y distribuyendo su conciencia entre varios seres: Mr. Biscuits, Pearl, Mould y Daryl Wessel. Los agentes marcianos los persiguieron mientras las personalidades divididas de J'onn discutían sobre si debían conservar la Tierra o recuperar Marte. Espoleados por la elección de Marte por Temple, los diferentes personajes volvieron a reunirse en el momento de creación del Marte Viviente. Pero el plan de Ma'alefa'ak no había funcionado del todo: ahora, tanto la Tierra como Marte estaban vivos, pero tan cercanos que no podían sobrevivir los dos.

Mientras, el resto de la Liga de la Justicia original supo que sus recuerdos de J'onn saliendo del grupo también eran implantados. La realidad de la situación aún está por ver. **AI**

«No hay demasiada justicia en este mundo. Tal vez por eso es tan satisfactorio impartir alguna ocasionalmente.»

DETECTIVE MARCIANO

FORMA NATIVA
Con su identidad ampliamente conocida, J'onn ya no siente la necesidad de mantener una apariencia humana, y adopta su forma nativa marciana como la habitual.

RESURRECCIÓN ROJA
El plan de Ma'alefa'ak para recrear al Marte Viviente obligó al Detective Marciano a elegir entre el planeta que había dejado atrás y el que había convertido en su hogar. Cuando la magia de sangre de Ma'alefa'ak desestabilizó realidad y tiempo en ambos mundos, aspectos desconectados del Detective Marciano lucharon en Marte para salvar la Tierra. Con los planetas en rumbo de colisión y miles de millones de vidas en juego, J'onn J'onzz tuvo que resolver la antigua venganza familiar que amenazaba con engullir a los mundos. Tal vez J'onn fue creado como un arma, pero él decidiría contra quién se usaba esa arma.

ARMA FRATRICIDA
La bioarma definitiva de Ma'alefa'ak: el Devorahombres marciano, compuesto por múltiples marcianos blancos, la casta guerrera del planeta rojo.

EN EL ARCHIVO

Las primeras aventuras del Detective Marciano eran una mezcla de ciencia ficción y novela negra. Traído a la Tierra por un experimento de teleportación del Dr. Mark Erdel, y varado al morir este, J'onn decidió combatir el crimen como el detective John Johns hasta que la tecnología avanzara lo suficiente para que él regresara a su hogar.

Ma'aleca'andra
El origen del Detective Marciano fue revisado en su primera serie propia. Se estableció su aspecto híbrido marciano-terrestre para enmascarar su verdadera forma. Además se reveló que el experimento del Dr. Erdel no solo había catapultado a J'onn a través del espacio, sino también del tiempo, dejándolo a miles de años del planeta (Ma'aleca'andra en lengua marciana) que había conocido.

Jugar con fuego
La vulnerabilidad y el temor de J'onn J'onzz al fuego no tardaron en ser conocidos entre los enemigos de la JLA, lo cual le causó problemas y puso en peligro al grupo en varias ocasiones. Enfrentado a su miedo, intentó encararlo haciendo un trato con la fogosa villana Quemadura y, como resultado, se transformó brevemente en Fernus el Marciano Ardiente, hasta que otros miembros de la JLA le ayudaron a recuperar el control.

Su cara verdadera
En «Los otros entre nosotros», J'onn descubría un proyecto que sometía a marcianos cautivos a experimentos brutales para revelar sus poderes y controlar el poder de la Maldición de H'ronmeer. En el transcurso de esta historia, J'onn se encontraba anclado en su forma auténtica a causa de los combates psíquicos contra otros marcianos blancos y verdes disfrazados.

LA PEOR PESADILLA
Como si del fuego letal de la Maldición de H'ronmeer se tratara, Detective Marciano moría envuelto en llamas al inicio de Crisis Final.

MARONI, SALVATORE

DEBUT *Detective Comics* (Vol. 1) #66 (ago. 1942)
VERSIÓN ACTUAL *Nightwing* (Vol. 2) #25 (ene. 2014)
BASE Gotham City
ESTATURA 1,80 m **PESO** 103 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Jefe mafioso con muchas conexiones en el mundo del hampa
ALIADOS C. J. Maroni, C. C. Haly
ENEMIGOS Dos Caras, Batman, familia Batman
AFILIACIONES Familia Maroni

«Jefe» Maroni era uno de los gánsteres más conocidos de Gotham, y ocasionalmente rival/aliado de la familia Falcone. Antes del suceso alterador de la realidad Flashpoint, Maroni era el responsable de la creación de Dos Caras, al arrojar al rostro del fiscal Harvey Dent un frasco con ácido que le dejó marcada la cara.

En la continuidad actual, este dudoso honor recae en el criminal Erin McKillen, aunque Maroni sigue siendo un jefe mafioso y propietario de un cine. Mientras un joven Dick Grayson veía una película en ese local, Gotham sufrió un apagón como parte del suceso luego llamado «Año Cero». Grayson se unió a C. J., el hijo de Maroni, y ambos conseguían escapar a un encuentro con el villano Amígdala, con lo cual la familia Grayson se ganó la gratitud de Maroni. **AI**

MARY, QUEEN OF BLOOD [REINA DE SANGRE]

DEBUT *House of Mystery* #290 (mar. 1979)
VERSIÓN ACTUAL *I, Vampire* #1 (nov. 2011)
NOMBRE REAL Mary Seward
OJOS Rojos **CABELLO** Pelirrojo
PODERES/HABILIDADES Hipnosis y fuerza vampíricas; metamorfa; regeneración e inmortalidad, pero vulnerable a la luz solar
ENEMIGOS Andrew Bennett, Van Helsing

Vampirizada por Andrew Bennett, Mary Seward pasó siglos como su compañera. Su desacuerdo sobre cómo deberían actuar los vampiros con los humanos se avivó en conflicto abierto cuando Mary reunió el Culto de la Luna Roja de Sangre y se embarcó en una guerra contra los guardianes de la humanidad. Bennett intentó matarla, pero fue detenido por Batman; poco después la cazavampiros adolescente Tig Rafelson mató a Bennett.

Cuando John Constantine devolvió a la vida a Bennett, este y Mary se unieron al frente de los vampiros tras la muerte del vampiro primordial Caín. Mary combatió a Bennett por el control antes de que una batalla decisiva entre los vampiros y los cazavampiros liderados por Van Helsing culminara con Bennett absorbiendo los poderes vampíricos de cada vampiro viviente… y asumiendo el papel maligno de Caín. Entonces, Mary volvió a enfrentarse a Bennett una vez más, pese a recordar aún su historia como amantes. **AI**

MARY MARVEL

DEBUT *Captain Marvel Adventures* #18 (dic. 1942)
VERSIÓN ACTUAL *Justice League* (Vol. 2) #8 (jun. 2012)
NOMBRE REAL Mary Bromfield
BASE Filadelfia
ESTATURA 1,67 m **PESO** 63 kg **OJOS** Azules **CABELLO** Castaño rojizo
PODERES/HABILIDADES Accede a los poderes de Shazam, incluidos la fuerza y resistencia aumentadas, el Relámpago Viviente y otras capacidades mágicas
ALIADOS Shazam
ENEMIGOS Black Adam
AFILIACIONES Familia Shazam

CONFIANZA
Cuando Billy Batson vio lo que significaba tener los poderes del Shazam, supo que podía compartir sus temores con Mary Bromfield.

Mary Bromfield es una de los hijos adoptivos de los Vásquez, junto con Billy Batson y los otros que se convirtieron en la familia Shazam: Pedro Pena, Eugene Choi y Darla Dudley. Ella llevaba en el hogar de los Vásquez más tiempo que el resto, y por ello se convirtió en una especie de figura materna para los más jóvenes. Todos acudían a ella en busca de guía y consejo, poniéndola en una posición de responsabilidad cuando surgían situaciones que no podían tratar con los Vásquez.

Cuando Black Adam se enfrentó con Shazam, el héroe compartió sus poderes con todo el grupo, y Mary se convirtió en Lady Shazam, obteniendo la misma superfuerza y el poder sobre el Relámpago Viviente que pertenecían a Shazam. Tras derrotar a Black Adam, los niños se apiñaron en torno a su experiencia y al conocimiento del secreto de Billy Batson. Mary asumió un papel de liderazgo en el grupo, y ayudó a Billy a asimilar los poderes de Shazam… así como a reconocer que estaba lejos de ser la primera elección del Mago. **AI**

EN EL ARCHIVO

En encarnaciones previas del personaje, al pronunciar la palabra Shazam, Mary extraía sus poderes de un grupo diferente de dioses: Selena, Hipólita, Ariadna, Zafiro, Aurora y Minerva. Mary y los demás miembros de la familia han estado entrando y saliendo de la Liga de la Justicia durante años, y ella fue también miembro central de los Supercolegas cuando sobrevivió a un viaje literal de ida y vuelta al Infierno.

Durante la Crisis Final, Mary fue uno de los diversos héroes corrompidos y convertidos en esclavos de Darkseid hasta que Freddy Freeman consiguió superar la influencia de Desaad agarrando a Mary y gritando «¡Shazam!» para devolverla a su yo normal.

MUJERES PODEROSAS
Mary descubrió que formar parte de la familia Shazam era más divertido de lo que esperaba.

CABALGA EL RELÁMPAGO
Mary aceptó los poderes de Shazam sabiendo que, como hija mayor del hogar de los Vásquez, era a ella a quien sus hermanos adoptivos acudían en busca de consejo.

MATTER-EATER LAD [COMEMATERIA]

DEBUT *Adventure Comics* #303 (dic. 1963)
NOMBRE REAL Tenzil Kem
BASE Bismoll
ESTATURA 1,77 m **PESO** 68 kg
OJOS Azules **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Puede ingerir y descomponer cualquier forma de materia
ALIADOS Mon-El, Saturn Queen
ENEMIGOS Dominadores, Superboy Prime
AFILIACIONES Legión de Superhéroes

Tras un desastre microbiano que hizo incomibles todos sus alimentos, los naturales de Bismoll desarrollaron la capacidad de consumir todo tipo de materia. Esta habilidad convirtió a Tenzil en un miembro indispensable de la Legión de Superhéroes: con Comemateria a su lado, la Legión podía escapar de cualquier confinamiento… y destruir cualquier arma.

Su pertenencia a la Legión le hizo famoso en Bismoll, y se dedicó a la política. Incluso ocupado a tiempo completo como senador, siempre estuvo listo para unirse a la Legión en momentos de necesidad. A veces, su poder comedor tuvo efectos secundarios, como cuando enloqueció tras comerse la Máquina Milagro, hasta que Brainiac 5 logró curarlo. También retrocedió al siglo XXI con la Legión para ayudar a Mon-El a recuperar ciudades embotelladas robadas por Brainiac. **AI**

MEANSTREAK

DEBUT *Justice League America* (Vol. 2) #78 (ago. 1993)
VERSIÓN ACTUAL *Convergence: Batman and Robin* #1 (jun. 2015)
ESTATURA 1,72 m **PESO** 65 kg
OJOS Azules **CABELLO** Rubio
PODERES/HABILIDADES Creación de hojas y proyectiles hechos de energía flamígera
ENEMIGOS Liga de la Justicia de América
AFILIACIONES Nuevos Extremistas

Sádica y amante del caos, Meanstreak ingresó en el grupo mercenario Nuevos Extremistas por invitación del ser extradimensional Dreamslayer, que pretendía destruir a la JLA. El plan falló, pero Dreamslayer volvió a intentarlo usando un culto llamado Manada de la Máquina, que poseía un peligroso dispositivo entregado por Dominador, al cual adoraban. Cuando esto también fracasó, Dominador arrebató el control de Nuevos Extremistas a Dreamslayer, que había sido su peón desde el principio.

Así, el grupo se integró en el ejército de supervillanos Cuadro, volviendo a combatir con la JLA como parte de la prueba de valor de Dominador sobre la humanidad. Tras el colapso del Cuadro, Dominador liberó a Meanstreak y al resto de Nuevos Extremistas. Luego fueron exiliados en el planeta Salvación, pero se cree que siguen en activo. **AI**

MENAGERIE [COLECCIÓN DE FIERAS]

DEBUT *Forever Evil: A.R.G.U.S.* #5 (abr. 2014)
MIEMBROS/PODERES Cheetah, Comadreja, Lion-Mane, Hellhound, Hombre Elefante, Primape, Hombre Cebra, Mäuschen (antes)
BASE Central Park (Nueva York)
ENEMIGOS ARGUS
AFILIACIONES Sindicato del Crimen de América

La Colección era un grupo con poderes animales reunido por Cheetah con la ayuda del Lazo de la Verdad robado a Wonder Woman. Actuando desde una ubicación secreta en Central Park, el grupo se unió al Sindicato del Crimen de América.

Atacaron y secuestraron a Steve Trevor y Killer Frost mientras estos buscaban a Firestorm para ayudar a liberar a los miembros de la Liga de la Justica atrapados en su matriz. Encerrando a Trevor y Killer Frost en jaulas en el zoo de Central Park, Cheetah intentó usar el Lazo de la Verdad para inducir a Trevor a unirse a ella y liberar sus deseos primarios, pero él resistió, haciéndose con el control del Lazo. Por su parte, Killer Frost necesitaba absorber energía para mantenerse viva, y drenó la fuerza vital del ratonil Mäuschen, que utilizó para congelar al resto de la Colección de Fieras. **AI**

MENTO

DEBUT *Doom Patrol* (Vol. 1) #91 (nov. 1964)
VERSIÓN ACTUAL *Justice League Dark* #12 (ago. 2012)
NOMBRE REAL Steve Dayton
ESTATURA 1,77 m **PESO** 80 kg
OJOS Azules **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Poderes psicocinéticos otorgados por el Casco Mento
ALIADOS Elasti-Girl, Chico Bestia
AFILIACIONES Liga de la Justicia Oscura, Patrulla Condenada

El empresario millonario Steve Dayton creó el Casco Mento para aumentar sus poderes mentales y atraer a Elasti-Girl, de la Patrulla Condenada. Esto condujo a una prolongada pertenencia a la Patrulla, y ello a pesar de las tensiones dentro del grupo, pues algunos de sus miembros no confiaban en él.

El perfeccionamiento de sus poderes tuvo un coste para su psique, y sufrió desequilibrios mentales al menos dos veces; la primera vez, Raven lo curó, pero, durante su segundo periodo de locura, actuó como Señor del Crimen hasta que los Jóvenes Titanes lograron detenerle. Luego aparecería con la Liga de la Justicia Oscura durante su búsqueda de los Libros de la Magia, uniendo sus poderes psíquicos a la búsqueda colectiva de los Libros y ayudando a Constantine a mantenerse por delante de Steve Trevor y ARGUS. **AI**

MAXIMA [MÁXIMA]

DEBUT *Action Comics* #645 (nov. 1989)
VERSIÓN ACTUAL *Supergirl* (Vol. 6) #36 (ene. 2015)
ESTATURA 1,88 m **PESO** 74 kg
OJOS Verdes **CABELLO** Pelirrojo
PODERES/HABILIDADES Vuelo, superfuerza, psicoquinesis, manipulación de la materia
ALIADOS Supergirl
ENEMIGOS H'El, Roho
AFILIACIONES Academia Crisol

Procedente del planeta Almerac, Máxima se unió a la Academia Crisol, en la que los campeones de cada raza eran entrenados y moldeados como protectores de sus pueblos. Terca y de lengua afilada, solía tener problemas con la autoridad, lo que le supuso chocar con otros estudiantes… incluida Supergirl al principio. Luego ambas crearían un vínculo y lucharían juntas contra enemigos que buscaban subvertir y desmantelar la Academia. Atraída por Supergirl, Máxima la ayudó a proteger a Superboy de H'El y otros miembros malignos de la Academia. Y, de paso, también la ayudó a superar sus prejuicios kryptonianos contra los clones.

Más adelante haría buen uso de sus cualidades de liderazgo, aceptando un puesto continuado en la Academia. Ahora, su responsabilidad es entrenar a la siguiente generación de estudiantes. **AI**

MEN FROM N.O.W.H.E.R.E. [HOMBRES DE NADIE]

DEBUT *Doom Patrol* (Vol. 2) #35 (ago. 1990)
PODERES/HABILIDADES Usan armas invisibles; teleportación a través de desgarrones en sus abrigos
ALIADOS Darren Jones
ENEMIGOS Patrulla Condenada

Los Hombres de NADIE fueron creados durante la II Guerra Mundial por un oscuro grupo conocido solo como la Agencia, con la misión de eliminar del mundo todo lo diferente o excéntrico. La Agencia usaba a un ser conocido como Avatar Telefónico para extraer la cáscaras astrales de los humanos. Esas cáscaras tenían diversos poderes, extraños y terroríficos, que aumentaron cuando la Agencia capturó a Flex Mentallo, de la Patrulla, y le hizo crear sus armas, que fueron descargadas sobre la Patrulla cuando los Hombres de NADIE intentaron obligar a una de ellos, Dorothy Spinner, a liberar al Avatar Telefónico. Pero el Avatar resultó destruido accidentalmente, junto con los Hombres de NADIE.

Después de sus muertes, una falsa versión de Hombres de NADIE fue traída a la vida por un extraño dispositivo conocido como Caja Delirante. Aún más estrafalarios que los originales, solo hablaban con frases cuyas iniciales de palabras formaban el vocablo NADIE. Su líder, el enloquecido agente del Pentágono Darren Jones, los envió a matar a Danny la Calle, pero toda la Patrulla Condenada se reunió allí para derrotarlos de una vez por todas. **AI**

ANTAGONISTAS ACRÓSTICOS
Nuestras Armas Destruyen Iniciativas Excéntricas. Nada Acontece Dificultando Inminente Exterminio.

MERCURY, MAX

DEBUT *National Comics* #5 (nov. 1940)
BASE Manchester (Alabama)
ESTATURA 1,85 m **PESO** 85 kg
OJOS Azules **CABELLO** Gris
PODERES/HABILIDADES Supervelocidad; el cambio de frecuencia vibratoria permite a su cuerpo atravesar materia sólida
ALIADOS Flash
ENEMIGOS Profesor Zoom
AFILIACIONES Luchadores por la Libertad

Miembro de la Caballería de EE UU, fue imbuido con el poder de la Fuerza de la Velocidad en el siglo XIX, tras una masacre de nativos norteamericanos. Un chamán moribundo lo encantó, otorgándole una supervelocidad ilimitada y la capacidad de atravesar objetos sólidos.

Conocido a lo largo de los años como Mercurio, Corredor del Viento o Gurú Zen de la Velocidad, Max intentó desentrañar los misterios de la Fuerza de la Velocidad muchas veces. Y cada vez se encontró a sí mismo saltando adelante en el tiempo, con el resultado de que hoy se halla en el siglo XXI.

Con el paso del tiempo, Max ha sido mentor de Barry Allen, Wally West, Johnny Quick y Bart Allen, prestando su experiencia y conocimiento de la Fuerza en sus batallas contra Profesor Zoom, Superboy Prime y el Rival. **AI**

MERA

DATOS

DEBUT *Aquaman* (Vol. 1) #11 **(sep.-oct. 1963)**
VERSIÓN ACTUAL *Aquaman* (Vol. 7) #1 **(nov. 2011)**
BASE Atlantis
ESTATURA 1,75 m **PESO** 73 kg
OJOS Azules **CABELLO** Pelirrojo
PODERES/HABILIDADES Respiración acuática; creación telequinética de formas de agua sólida; fuerza aumentada
ALIADOS Aquaman
ENEMIGOS Amo del Océano, Rey Difunto
AFILIACIONES Liga de la Justicia

HERENCIA CONFLICTIVA
Mera se ha pasado la vida reconciliando el odio xebeliano contra Atlantis con su propio amor personal por Aquaman.

Amante de Aquaman y más tarde reina de Atlantis, Mera era una asesina entrenada de la nación marina de Xebel y una poderosa telequinética. Lo dejó todo para encontrar una nueva vida con Arthur Curry en tierra, solo para verse arrastrada de nuevo por las antiguas rivalidades de su reino natal.

Nativa del reino acuático de Xebel, una antigua colonia penal para atlantes rebeldes, Mera fue entrenada como asesina y creció con una profunda desconfianza hacia Atlantis. A pesar de ello, conoció a Aquaman, se enamoró de él, y se casaron. Cuando él dejó Atlantis para vivir en la superficie, ella lo siguió; pero tuvo dificultades para adaptarse.

Tuvo una bienvenida ocasión para regresar a la aventura durante la cruzada de Aquaman y los Otros para combatir a Manta Negra y recuperar los artefactos atlantes robados. Pero esto solo fue un breve respiro en la alienación y la hostilidad que experimentaba en tierra. Regresó al océano para luchar contra el Rey Difunto cuando este lanzó ataques congeladores con la Costa Este; él la capturó y la obligó a revelar la ubicación de Xebel, pero Mera se liberó y llegó justo por delante de él, recabando la ayuda de Nereus, rey de Xebel, a quien, sin saberlo estaba prometida.

A lo largo de sus pruebas, Mera ha luchado contra la cólera, aun cuando eso a veces ha sido para ella una ventaja. Se ha convertido en una gran aliada de Aquaman, a la vez que dominaba su odio de la niñez por todo lo atlante y empezaba a aprender a canalizar su temperamento en direcciones más productivas. Su herencia xebeliana siguió causando conflictos en su relación con Aquaman, pero superaron esos obstáculos para convertirse en rey y reina de Atlantis, reconstruyendo el reino tras el ataque del Amo del Océano al mundo de superficie y los daños sufridos durante el regreso del Rey Difunto. **Al**

RABIA ELEMENTAL
Ni siquiera Manta Negra resiste el poder de Mera cuando ella se entrega por completo a sus emociones.

UN AMOR SUPREMO
Después de todo lo que han pasado, Aquaman y Mera siguen unidos. Procedente de Xebel, Mera ayudó además a extender la influencia de Aquaman por los reinos submarinos más allá de la ciudad de Atlantis.

EN EL ARCHIVO

Originalmente reina de espíritu libre de un dominio de otra dimensión, Mera lo dejó todo para casarse con Aquaman. El asesinato de su hijo por Manta Negra complicó la inestabilidad emocional que ya venía sufriendo debido a factores desconocidos en el entorno terrestre. A lo largo de los años siguientes, ella y su esposo experimentarían largas separaciones.

Durante «La Noche Más Oscura», Mera logró rechazar a los Black Lanterns mientras mantuvo sus emociones controladas; pero, cuando su furia le hizo perder el control, fue arrastrada al Red Lantern Corps, y casi murió en combate.

FURIA REAL
Mera tenía reputación de ser «la emocional», pero, cuando era herida o amenazada, Aquaman exhibía su propio temperamento.

HISTORIAS CLÁSICAS

***Aquaman: Sword of Atlantis* #40–45 (abr.-sep. 2006)** Tras la destrucción de Atlantis por el Espectro, Mera lidera una banda de supervivientes. Resiste el caos creciente bajo los mares hasta reunirse con Aquaman para enfrentar la amenaza del Amo del Océano.

***Aquaman* (Vol. 1) #58–60 (oct.-nov. 1977; feb.-mar. 1978)** Manta Negra rapta al hijo de Mera y lo atrapa en un tanque diseñado para asfixiarlo. Mera se embarca en una búsqueda hasta Xebel para encontrar el dispositivo que lo libere. Lo consigue, pero llega demasiado tarde para salvar a su bebé.

MERLYN

DEBUT *Justice League of America* (Vol. 1) #94 **(nov. 1971)**
VERSIÓN ACTUAL *Green Arrow* (Vol. 5) #0 **(nov. 2012)**
NOMBRE REAL Thomas Merlyn
ESTATURA 1,90 m **PESO** 84 kg
OJOS Azules **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Experto arquero y combatiente cuerpo a cuerpo
ALIADOS El Rey
ENEMIGOS Green Arrow

Tommy Merlyn era el mejor amigo del joven Oliver Queen, quien nunca perdía oportunidad de hacer honor a su vida de *playboy*. Mientras esperaba la llegada de una banda de rock durante una fiesta en una plataforma en el Pacífico, Oliver exhibía sus habilidades con el arco cuando unos terroristas atacaron. Los asaltantes prepararon la plataforma –y a varias personas a bordo– para que explotara cuando ellos extrajeran el crudo. Escapando con Tommy, pero desesperado por salvar a su amiga Leena, Oliver arrancó el detonador de la mano del líder terrorista, pero este se accionó al golpear en la estructura de la plataforma. Tommy salvó la vida de Oliver en la explosión, pero sufrió quemaduras; con una última advertencia de que su imprudencia seguiría poniendo vidas en peligro, Tommy entró en coma. Recuperaría lentamente la salud al cuidado de monjes en un monasterio remoto. Años después, Tommy reapareció convertido en mercenario –y experto arquero– bajo el nombre de Merlyn. Contratado por el señor del crimen conocido como el Rey, Merlyn se enfrentó a su viejo amigo Oliver Queen, mostrándose como un arquero y luchador tan experto como Green Arrow. Pero, cuando finalmente reconoció a Oliver al luchar mano a mano, Merlyn no tuvo valor para matarlo. En vez de ello, desapareció, dejando a Green Arrow preguntándose por qué. **Al**

AVISO PROFÉTICO
Tommy Merlyn discutía con Oliver sobre cómo tratar con los terroristas que habían irrumpido en su fiesta. Esta sería la última vez que ambos se verían como amigos.

EN EL ARCHIVO

Las versiones anteriores del origen de Merlyn empezaban con un duelo de arqueros entre él y Green Arrow..., y con la victoria de Merlyn. Con su rivalidad así establecida, combatían muchas veces a lo largo de años, como en la boda de Green Arrow con Canario Negro. Entre las nada agradables alianzas de Merlyn se cuentan el demonio Nerón y la Liga de Asesinos, en la que fue testigo de la resurrección de Rā's al Ghūl.

OPERACIONES ENCUBIERTAS
Como mercenario, Merlyn ha tenido siempre reputación por su habilidad sin par con el arco y la capacidad de eliminar cualquier objetivo; llegando a caer incluso sobre Flash.

METAL MEN [HOMBRES DE METAL]

DEBUT *Showcase* #37 **(mar.-abr. 1962)**
VERSIÓN ACTUAL *Justice League* (Vol. 2) #28 **(abr. 2014)**
BASE Metrópolis
MIEMBROS/PODERES **Oro**: inteligencia analítica, forma maleable; **Plomo**: fuerza, escudo de radiación y energía; **Hierro**: fuerza, resistencia, forma maleable; **Mercurio**: forma de metal líquido; **Estaño**: forma maleable; **Platino**: forma maleable
ALIADOS Dr. Magnus, Ciborg
ENEMIGOS Red, Sindicato del Crimen de América
AFILIACIONES Liga de la Justicia

El doctor Will Magnus creó a los Hombres de Metal como parte de un proyecto militar diseñado supuestamente para crear robots autónomos capaces de operar en entornos peligrosos. Para ello, el genio de la robótica desarrolló una pieza tecnológica, el «responsómetro», que creaba una forma coherente y una personalidad a partir de la inteligencia innata y las propiedades de cualquier material.

Cuando Will descubrió que se pretendía que los Hombres de Metal fueran asesinos, estos se rebelaron y buscaron refugio en su casa. Otro de sus responsómetros, robado por un ladrón y arrojado a un depósito de residuos tóxicos, creó al monstruo tóxico Chemo. Cuando la criatura los atacó, ellos se sacrificaron para destruirla.

Pero el Dr. Magnus fue capaz de recrear al grupo cuando Ciborg se lo pidió para combatir a Red y al Sindicato del Crimen. Consiguieron abatir a Red, después de lo cual se planteó la entrada de Platino en la Liga de la Justicia. Este plan quedó en suspenso cuando ella sufrió un mal funcionamiento en su encuentro inicial, pero los Hombres de Metal siguieron siendo un valioso activo debido a su fuerza, lealtad y potencial para combinarse en distintas aleaciones. **Al**

METAL PESADO
Los Hombres de Metal, aliados (y aleados) contra toda amenaza.

EN EL ARCHIVO

Los responsómetros se han usado a lo largo de los años para crear peligrosos Hombres de Metal alternativos. En una ocasión, David, hermano de Will Magnus, utilizó uno robado a T. O. Morrow para transformarlos en los Mortíferos Metal Men: Uranio, Estroncio, Torio, Radio, Litio, Polonio y Fermio. En otra, Chang Tzu quiso obligar a Will a construir un Hombre de Plutonio, pero Magnus lo burló y reconstruyó los originales.

ELEMENTOS VILLANOS
Cuando los responsómetros cayeron en manos equivocadas, la variante de Hombres de Metal creados eran oponentes letales para el grupo original, así como para el Dr. Magnus.

METALLO [METALO]

DATOS

DEBUT *Action Comics* (Vol. 1) #252 **(mayo 1959)**
VERSIÓN ACTUAL *Action Comics* (Vol. 2) #1 **(nov. 2011)**
NOMBRE REAL John Wayne Corben
OJOS Verdes **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Cuerpo blindado de poder masivo, equipado con sistemas de soporte vital y un arsenal de cohetes y cañones; puede emitir radiación de kryptonita desde una cavidad en el pecho
ALIADOS Lois Lane, general Lane
ENEMIGOS Superman, Metal-2.0, Ultraman, Brainiac
AFILIACIONES Ejército de EE UU, Sociedad Secreta

SACRIFICIO
Cuando Metalo atacó la base del general Lane, el nuevo ciborg de este, Metal-2.0, se autodestruyó en un vano intento de destruir a su predecesor.

FUERA DE CONTROL
Tan pronto como Metalo fue activado, quedó bajo el control de Brainiac.

Metalo está formado por dos componentes vitales –un traje de combate avanzado y el soldado humano John Corben– ligado por una interfaz cibernética y alimentados por kryptonita. Fue controlado por la inteligencia alienígena Brainiac, y luego se usó como arma viviente contra Superman por el general Lane, del Ejército de EE UU. Pero Corben mantuvo una batalla constante por recuperar el control de su destino.

John Corben era un militar profesional a las órdenes del general Lane en el Proyecto Soldado de Acero, el cual implicaba el desarrollo de una exoarmadura conectada al sistema nervioso del portador a través de la interfaz experimental Metal Cero del Dr. Henry Irons. Corben se ofreció para ponerse la armadura experimental Soldado de Acero, pero, cuando el traje se conectó a su sistema nervioso, ambos fueron controlados por la inteligencia alienígena Brainiac. El autoproclamado Coleccionista de Mundos procedió a usar a Metalo como arma para lanzar su primer ataque contra la Tierra, pero fue derrotado por Superman.

Más tarde, el general Lane reactivó a Metalo usando kryptonita como fuente de energía y lo envió al combate en Oriente Medio. Cuando masacró civiles, Lane intentó hacer que se destruyera. Metalo fue reactivado una vez más por esbirros del Sindicato del Crimen y aceptó unirse a su Sociedad Secreta, pero fue desactivado cuando Ultraman le arrancó el núcleo para satisfacer su propia adicción a la kryptonita.

Metalo fue confiscado por Lane hasta que un Superman infectado por Juicio Final amenazó al mundo. La hija del general Lane, Lois –la mujer de la que Corben llevaba años enamorado–, le pidió que ayudara a defender el planeta, y Corben se sacrificó para alejar de él al kryptoniano.

Cuando Brainiac volvió para invadir la Tierra, usó nanitas para controlar a Lois y darle increíbles superpoderes. Sin embargo, ella escapó a su control y usó sus poderes para recrear a Metalo, que la ayudó a combatir la amenaza de Brainiac. Como resultado del conflicto con Brainiac, Superman y Lois encargaron a Metalo la protección de Metrópolis. Finalmente en paz, John Corben asumió el papel de héroe y protector. **SW**

EN EL ARCHIVO

Tanto Corben como Metalo han tenido varias apariciones anteriores a Flashpoint. El Corben original de la Edad de Plata era un periodista sin escrúpulos resentido con Superman. Tras un accidente, su cerebro fue colocado en un cuerpo activado por kryptonita. Sin embargo, al enfrentarse al Hombre de Acero, Corben descubrió que la kryptonita era falsa e, incapaz de recargarse, murió de un ataque cardiaco.

Un nuevo relato de finales de la década de 1980 describía a Corben como un estafador cuyo cerebro era trasplantado a un cuerpo metálico tras un accidente de tráfico. Hizo un trato con el demonio Nerón y se convirtió en una demoniaca fuerza destructora metálica.

CORAZÓN RADIACTIVO
En todas las versiones, la fuente de energía de Metalo, y la gran debilidad de Superman, es la kryptonita.

EL REGRESO DE METALO
Lois Lane usó los poderes que le otorgó Brainiac para revivir a John Corben/Metalo y ayudar en la defensa de su ciudad, Metrópolis.

HISTORIAS CLÁSICAS

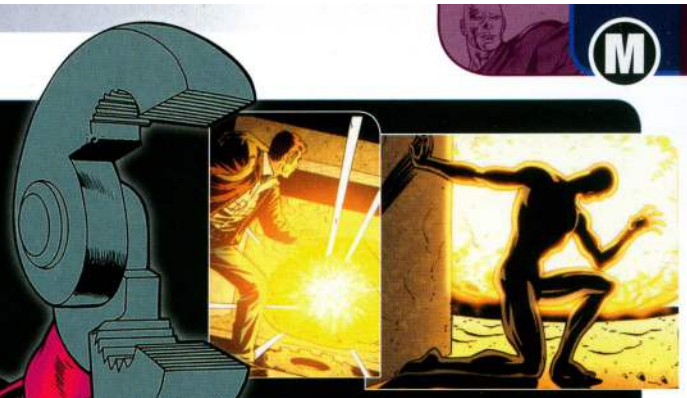
***Action Comics* (Vol. 1) #252 (mayo 1959)** En su primera aparición, Corben se convierte en Metalo y atrapa a Superman..., pero muere al confundir un modelo de kryptonita con el elemento real.

***Superman: Secret Origin* #1-6 (nov. 2009-oct. 2010)** En esta absorbente nueva historia del origen de Superman, Lex Luthor convierte al soldado John Corben en un arma viviente contra el kryptoniano.

***Action Comics* (Vol. 2) #23.4 (nov. 2013)** Cuando el general Lane intenta destruir a Metalo, el coloso busca venganza y mantiene una batalla épica contra un viejo amigo, transformado en Metal-2.0.

METAMORPHO [METAMORFO]

DEBUT *The Brave and the Bold* #57 **(dic. 1964-ene. 1965)**
VERSIÓN ACTUAL *Legends of Tomorrow Anthology* #1 **(mayo 2016)**
NOMBRE REAL Rex Mason
ESTATURA 1,85 m **PESO** 91 kg **OJOS** Negros **CABELLO** No tiene
PODERES/HABILIDADES Puede transformar su cuerpo (o partes de él) en cualquier elemento contenido en un cuerpo humano, lo que le otorga potencialmente una increíble fuerza, flexibilidad y resistencia
ALIADOS Batman, Hombres de Metal, Sapphire Stagg, Java, Algon
ENEMIGOS Simon Stagg, Manhunters, Hiperclán, Amos del Desastre, OMAC
AFILIACIONES Outsiders, Liga de la Justicia Europa



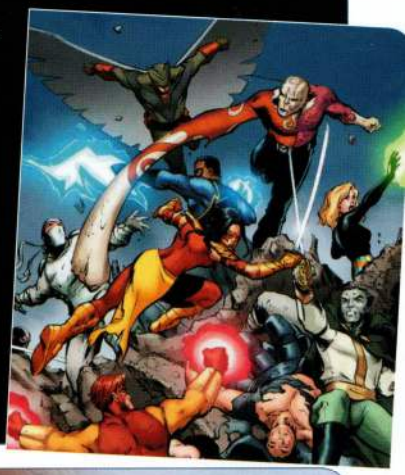
TRANSMUTACIÓN
La energía del misterioso meteoro convirtió a Rex Mason en un ser extraño con el poder de controlar elementos.

Rex Mason era un curtido aventurero que cometió el error casi fatal de enamorarse de la hija de su empleador. Simon Stagg no quería ver a su querida Sapphire enredada con un mercenario, así que planeó la muerte de Mason. Lo envió a explorar la pirámide de Akh-Ton en busca del Orbe de Ra, y luego lo organizó todo para que uno de sus secuaces robara el Orbe y dejara a Rex en la pirámide para morir.

Rex quedó atrapado en una cámara y fue expuesto a la radiación de un meteorito guardado allí durante años. Esta alteró su fisiología, convirtiéndolo en Metamorfo, el Hombre Elemento: un ser que podía cambiar de forma o transformarse en cualquier elemento presente en el organismo humano.

Rex escapó de la cámara y partió en busca de una cura para su estado. En Markovia rescató a Lucius Fox, empleado de Bruce Wayne, y un impresionado Batman le hizo miembro fundador de su grupo Outsiders. Como Metamorfo, Rex seguiría siendo miembro central del grupo durante décadas; también serviría en la Liga de la Justicia y en la Liga de la Justicia Europa. Sacrificó su vida para salvar las de sus compañeros cuando fueron atacados por el Hiperclán, pero fue resucitado gracias a la intervención de Sapphire. **SW**

MANITAS
La fisiología flexible de Rex le permitía recurrir a la herramienta adecuada para resolver casi cualquier problema.



JUGADOR DE EQUIPO
En los Outsiders, Rex encontró un grupo que valoraba sus poderes y aceptaba su raro aspecto. Prestó su servicio en varias encarnaciones del grupo.

METRON [METRÓN]

DEBUT *New Gods* (Vol. 1) #1 **(feb.-mar. 1971)**
VERSIÓN ACTUAL *Green Lantern/New Gods: Godhead* #1 **(dic. 2014)**
ESTATURA 1,85 m **PESO** 86 kg **OJOS** Azules **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Sus poderes personales son desconocidos, aunque tiene talento para el escapismo; la Silla de Mobius le proporciona viaje interdimensional, la capacidad de acceder a cualquier conocimiento del universo y un campo de fuerza protector
ALIADOS Highfather, Orión **ENEMIGOS** Liga de la Justicia, Anti-Monitor

El origen e identidad de Metrón son un misterio; pero, en algún momento del pasado recibió una silla asombrosa de un ser enigmático autodenominado Mobius. La Silla de Mobius permitía a Metrón atravesar tiempo, espacio y dimensiones, y le proporcionaba todo el conocimiento del universo… excepto la identidad de su misterioso benefactor. Durante sus viajes entre dimensiones, Metrón fue testigo de múltiples crisis que destruyeron y rehicieron la realidad, causando daños al tejido mismo de la existencia.

Metrón temía que un choque entre Darkseid y Anti-Monitor pudiera conducir a la aniquilación universal. Decidido a evitarlo, se convirtió en consejero del enemigo de Darkseid, el nuevo dios Highfather, de Nueva Génesis, e intentó manipular los acontecimientos a fin de eliminar a Darkseid antes de que se enfrentara con el Anti-Monitor. Metrón llegó al extremo de maquinar un conflicto entre Nueva Génesis y el Cuerpo de Lanterns con la esperanza de usar el poder de los anillos de los Lanterns para vencer al señor oscuro. También intentó disuadir a la Liga de la Justicia de combatir al Anti-Monitor en la Tierra, pero fue expulsado de la Silla de Mobius por el lazo de Wonder Woman, y Batman la ocupó por un breve espacio de tiempo. Metrón fue luego destruido junto con el nuevo ocupante de la Silla, Owlman, por una entidad inimaginablemente poderosa, el Dr. Manhattan. **SW**

EN EL ARCHIVO

El Metrón original también era un frío y distante buscador de conocimiento, pero ocasionalmente actuaba como maestro y mentor para Orión y Lightray, así como de consejero del joven Scott Free. Cuando la Fuente empezó a eliminar a los Nuevos Dioses, Metrón mantuvo su imparcialidad… hasta la muerte de su antiguo estudiante Mr. Milagro. Entonces, él exigió ser destruido también, y la Fuente lo mató.

EL PODER DETRÁS DEL TRONO
Inicialmente, Metrón era consejero de Highfather, y compartía su conocimiento cósmico con los Nuevos Dioses de Nueva Génesis.

MIDNIGHTER

DATOS

DEBUT *Stormwatch* (Vol. 2) #4 **(feb. 1998)**
VERSIÓN ACTUAL *Flashpoint* (Vol. 2) #5 **(oct. 2011)** **BASE** Skywatch
ESTATURA 1,96 m **PESO** 129 kg **OJOS** Marrones **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Extensos componentes cibernéticos le otorgan velocidad, fuerza y resistencia aumentadas; un Simulador de Combate de Inducción Neural en su cerebro le permite anticipar los movimientos de cualquier oponente
ALIADOS Apolo, Zelote, Dick Grayson, Jardinera, familia Batman
ENEMIGOS Azote de los Mundos, Extractores de Gravedad, Pueblo Oculto, Grifter, Kolectivo, Extremax, Spyral
AFILIACIONES Stormwatch, Jardín de Dios

HISTORIAS CLÁSICAS

***Stormwatch* (Vol. 3) #15-16 (feb.-mar. 2013)** Acusado de traición a Stormwatch, Midnighter es obligado a huir a la Antártida… ¡perseguido por su encolerizado amante, Apolo!

***Stormwatch* (Vol. 3) #23-24 (oct.-nov. 2013)** Midnighter sufre una serie de traumáticos flashbacks de los experimentos alienígenas a que fue sometido de niño, ofreciendo un atisbo de los sucesos que crearon a este héroe atormentado.

***Midnighter* (Vol. 2) #1 (ago. 2015)** En un sorprendente giro, Midnighter deja atrás a Stormwatch y a Apolo para trabajar con la Jardinera, propietaria del orbital Jardín de Dios.

ASÍ NACIÓ MIDNIGHTER
Años de agónica cirugía cibernética transformaron a un niño granjero en algo que era más –y menos– que humano.

PODER DE PRECOGNICIÓN
La capacidad de Midnighter para predecir los movimientos de su oponente le ofrece una ventaja letal en combate.

Midnighter es un héroe oscuro que usa sus impulsos violentos para luchar por la justicia. Comenzó su carrera de vigilante tras recibir mejoras cibernéticas de unos seres desconocidos, y luego fue reclutado por Stormwatch, un grupo dedicado a proteger la Tierra de incursiones extraterrestres. Forjó una estrecha relación con otro compañero de equipo, Apolo, y ambos acabaron siendo amantes.

El niño que se convertiría en Midnighter fue raptado cuando tenía 14 años de edad y se le sometió a años de dolorosas ampliaciones cibernéticas que mejoraron su fuerza, velocidad y sentidos. Tras escapar, usó sus poderes para hacerse mercenario y vigilante, desfogando sus tendencias psicopáticas sobre víctimas que lo merecían. También rastreó a otro fugado de las pruebas alienígenas, el cual combatía el crimen usando poderes solares como el superhéroe Apolo.

Más tarde, ambos fueron abordados por Stormwatch, una organización dedicada a defender la Tierra desde hacía siglos. El dúo era inicialmente renuente a unirse, pero, tras luchar al lado de los héroes, Midnighter comprendió que, perteneciendo a Stormwatch, podría mantener a raya su lado maligno, y convenció a Apolo para que aceptara también. La pareja observó que se atraían mutuamente, y al final se hicieron socios, luchando juntos contra amenazas como los Extractores de Gravedad y el demonio Etrigan (un ex miembro de Demon Knights, los precursores de Stormwatch).

Cuando Harry Tanner intentó hacerse con el control de Stormwatch, inculpó a Midnighter como traidor, y el antihéroe se vio obligado a huir a la Antártida, perseguido por su furioso amante. Jenny Quantum descubrió el engaño de Tanner, y Apolo y Midnighter se reconciliaron. Ambos fueron incluidos en una remozada Stormwatch que defendió la Tierra de los alteradores temporales Kolectivo y del poderoso Extremax. Luego, Midnighter rompió con Apolo al creer que el héroe merecía algo mejor, y fue trasladado temporalmente a trabajar como agente para la misteriosa Jardinera. **SW**

TENDENCIAS VIOLENTAS
Midnighter es un psicópata confeso, pero eligió usar su facilidad para la violencia contra el culpable, no contra el inocente.

ASOCIADOS CONTRA EL CRIMEN
En Stormwatch, Midnighter y Apolo fueron compañeros y, finalmente, amantes.

EN EL ARCHIVO

Originalmente, Midnighter era un agente de operaciones encubiertas de Stormwatch. Cuando el equipo fue destruido, él fue reclutado por la Autoridad, grupo que luchaba por el bien mayor… aunque ello les pusiera en conflicto con multinacionales o el gobierno de EE UU.

En esta encarnación, Midnighter y Apolo también se casaban y adoptaban a Jenny Sparks, miembro de Autoridad. Tras la devastación de la Tierra durante el suceso «El número de la Bestia», Midnighter y la reunida Autoridad se dispusieron a restaurar el orden en el planeta.

¿UNA FUERZA DEL BIEN?
Midnighter personificaba el cruel empeño de la Autoridad. Él y sus camaradas se mostraban dispuestos a desafiar al mundo en su búsqueda de la justicia.

MIDNIGHT

DEBUT *Smash Comics* #18 (ene. 1941)
NOMBRE REAL Dave Clark
BASE Nueva York
ESTATURA 1,83 m **PESO** 86 kg
OJOS Azules **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Experto detective y artista marcial; usa una pistola de vacío para lanzar un cable y escalar edificios
ALIADOS Doc Wackey, Gabby, Sniffer Snoop
ENEMIGOS Morris Carleton
AFILIACIONES Escuadrón Estrella

Dave Clark era un popular locutor de la emisora de radio UXAM de Nueva York. Al hundirse un edificio de apartamentos, ayudó a sacar gente y averiguó que el bloque había sido construido por la corrupta Empresa de Construcción Carleton. Inspirado por el héroe del serial radiofónico «The Man Called Midnight», se puso una máscara y adoptó su nombre clave. Intimidó al propietario de Carleton para que donara fondos para los heridos, y alertó sobre la construcción chapucera de una presa por Carleton antes de que se derrumbara. Cuando el reloj marcó las 12 esa noche, se enfrentó a Carleton y le hizo confesar sus crímenes.

Midnight continuó luchando por la justicia, combatiendo a los nazis desde el Escuadrón Estrella y los Luchadores por la Libertad. **SW**

MINDWARP

DEBUT *Flashpoint: Secret Seven* #2 (sep. 2011)
VERSIÓN ACTUAL *Justice League Dark* #3 (ene. 2012)
NOMBRE REAL Jay Young
BASE Los Ángeles
OJOS Azules **CABELLO** Rubio
PODERES/HABILIDADES Puede liberar una poderosa «alma agresora» desde su cuerpo… y, a veces, incluso controlarla
ALIADOS Liga de la Justicia Oscura
ENEMIGOS Encantadora

Jay Young, alias Mindwarp, era un nihilista alegremente psicótico con la capacidad de liberar de su cuerpo un «alma agresora» astral. Madame Xanadú pidió a Shade que lo reclutara para la Liga de la Justicia Oscura, con el fin de ayudar en la lucha contra Encantadora; pero Mindwarp lo rechazó. Sin embargo, cuando la Liga se enfrentó a la Encantadora, Jay apareció para ayudar, afirmando que la influencia mágica de ella había hecho su alma agresora inestable. Su poder ayudó a reunir a Encantadora con su anfitriona humana, June Moone, acabando con la amenaza. Más tarde sería capturado por fuerzas leales al Sindicato del Crimen, sometido a agónicos experimentos místicos y, luego, destruido mientras era utilizado para activar un disparo de prueba del dispositivo Thaumaton del Sindicato. **SW**

MISFIT

DEBUT *Birds of Prey* (Vol. 1) #96 (sep. 2006)
VERSIÓN ACTUAL *Batgirl* (Vol. 4) #34 (oct. 2014)
NOMBRE REAL Charlotte Gage-Radcliffe
OJOS Azules **CABELLO** Pelirrojo
PODERES/HABILIDADES Posee la capacidad de «rebotar» (teleportarse) de un lugar a otro **ENEMIGOS** Black Alice

La joven Charlotte idolatraba a los superhéroes, sobre todo a Batgirl. Incluso tenía un superpoder: la capacidad de «rebotar». Cuando su familia pereció en un incendio, Charlotte decidió convertirse en la «nueva Batgirl» enfundándose un uniforme casero y luchando contra el crimen callejero. Barbara Gordon, la Oráculo de Aves de Presa, intentó convencerla de que dejara su nueva carrera, pero, en vez de ello, Charlotte adoptó la identidad de Misfit. Empezó a pegarse a las Aves de Presa en sus misiones, y fue siendo aceptada por el grupo de manera gradual; aunque su naturaleza impulsiva causó problemas.

Más tarde intentó unirse a los Jóvenes Titanes, pero fue rechazada. Cuando Bruce Wayne fue asesinado, ayudó a mantener el orden en Gotham trabajando como parte del grupo Red, de Oráculo, y posteriormente se fue a vivir con una familia adoptiva. **SW**

MISS AMÉRICA

DEBUT *Military Comics* #1 (ago. 1941)
NOMBRE REAL Joan Dale **BASE** Corazón de la Tierra **ESTATURA** 1,70 m **PESO** 60 kg
OJOS Azules **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Transmutación de la materia **ENEMIGOS** Abeja Roja, Miss América androide **AFILIACIONES** Escuadrón Estrella, Luchadores por la Libertad, Sociedad de la Justicia de América

Durante la II Guerra Mundial, mientras visitaba la Estatua de la Libertad, la periodista Joan Dale fue llevada a las instalaciones del Proyecto M. Allí, bajo la dirección del profesor Mazursky, fue sometida a un proceso que le confirió poderes de transmutación de la materia. Sin saber lo que le habían hecho, Joan experimentó una visión en la que la Estatua de la Libertad le decía que había recibido poderes para usarlos en defensa de su nación. En el ferry de regreso a Nueva York, convirtió a un par de matones pronazis en pájaros. Con el nombre de Miss América, se unió a los Luchadores por la Libertad.

Más tarde se retiró y se casó con el almirante Derek Trevor, pero, al morir este, recuperó su carrera heroica uniéndose a los nuevos Luchadores por la Libertad del Tío Sam. Se la suponía muerta tras explotar en el espacio, pero renació en un cuerpo más joven como Miss Cosmos. **SW**

MIRROR MASTER [AMO DE LOS ESPEJOS]

DEBUT *The Flash* (Vol. 1) #105 (feb.-mar. 1959)
VERSIÓN ACTUAL *The Flash* (Vol. 4) #12 (oct. 2012)
NOMBRE REAL Samuel Joseph «Sam» Scudder
BASE Central City
ESTATURA 1,77 m **PESO** 79 kg **OJOS** Marrones **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Atrapado en Mundo Espejo, una esfera que se halla en las superficies reflectantes, puede mirar fuera de cualquier espejo y llevarse gente a su dominio, donde su control es absoluto
ALIADOS Dr. Darwin Elias
ENEMIGOS Flash, Gorila Grodd, Sindicato del Crimen, Sociedad Secreta
AFILIACIONES Villanos

TIEMPO DE REFLEXIÓN
Amo de los Espejos puede surgir de cualquier superficie reflectante y arrastrar a sus víctimas de vuelta a Mundo Espejo.

Sam Scudder era un criminal, apodado Amo de los Espejos, que portaba una pistola que le daba poder sobre las superficies reflectantes. Era miembro de los Villanos, grupo que usaba armas de alta tecnología. Eran dirigidos por el Capitán Frío, cuya hermana Lisa empezó a salir con Sam.

Pese a sus artilugios hi-tech, los atracos de los Villanos eran frenados a menudo por Flash, que podía, literalmente, darles mil vueltas. Pero el Dr. Elias ofreció al Capitán Frío acceso a un recodificador del genoma que inscribiría los poderes de las armas de los Villanos en su ADN, permitiéndoles combatir a Flash en igualdad de condiciones. El dispositivo explotó mientras lo usaban: los Villanos recibieron sus poderes, pero Lisa quedó en coma por la explosión, adquiriendo la capacidad de proyectar una forma astral, mientras que Amo de los Espejos quedó atrapado en Mundo Espejo, una dimensión presente detrás de las superficies reflectantes. Lisa usó sus poderes de proyección astral para dar a Sam la capacidad de salir del Mundo Espejo, pero esto hizo que ella perdiera su propia forma astral. **SW**

EN EL ARCHIVO

El Sam Scudder original descubrió cómo aprovechar las propiedades de los espejos estando en prisión. Acuñó el nombre Amo de los Espejos, escapó y se hizo miembro de los Villanos y de la Sociedad Secreta de Supervillanos.

Scudder murió durante la Crisis en Tierras Infinitas, pero el nombre Amo de los Espejos fue «tomado prestado» por Capitán Bumerán y, luego, por Evan McCulloch. Scudder regresaría luego como no muerto durante «La Noche Más Oscura».

REFLEJO
Sam Scudder atrapó a Barry Allen en prisiones reflexivas, pero, cuando Wally West saltó a la acción como Kid Flash, el Amo de los Espejos ¡pensó que estaba viendo doble!

MISS MARTIAN [MISS MARCIANA]

DEBUT *Teen Titans* (Vol. 3) #37 (ago. 2006)
VERSIÓN ACTUAL *Teen Titans* (Vol. 4) #1 (nov. 2011) **NOMBRE REAL** M'gann M'orzz
ESTATURA 1,77 m **PESO** 61 kg
OJOS Rojos **CABELLO** Rojo (disfrazada)
PODERES/HABILIDADES Fuerza, energía y resistencia superhumanas; vuelo; cambio de forma; telepatía; sentidos aumentados; visión marciana
ALIADOS Diablo Rojo, Aquagirl, Detective Marciano
ENEMIGOS Titanes del Terror, Rey Reloj

Aunque en la era posterior a Flashpoint solo ha aparecido en una viñeta en los archivos de ordenador de Red Robin, antes de eso Miss Marciana fue un miembro fiable de Jóvenes Titanes. Llena de energía y, tal vez, un poco inocente, tenía facilidad para hacer amigos e incluso se estableció una identidad humana bajo la forma de Megan Morse.

Sin embargo, bajo su exterior de piel verde, Miss Marciana tenía un oscuro secreto. No pertenecía a la misma raza benévola que el superhéroe conocido como Detective Marciano; en realidad era de la raza de los crueles marcianos blancos, conocidos por su violencia y un infame ataque a la JLA. A pesar de la reputación de su pueblo, los Jóvenes Titanes aceptaron a M'gann, permitiendo que mostrara su verdadera naturaleza heroica una y otra vez. **MM**

DISFRAZ VERDE
En su forma real de marciana blanca, M'gann tenía un cuerpo blanco calcáreo cubierto de espinas, una larga cola y ojos rojos brillantes.

MR. MXYZPTLK

DEBUT *Superman* (Vol. 1) #30 (sep.-oct. 1944)
VERSIÓN ACTUAL *Action Comics* (Vol. 2) #0 (nov. 2012)
NOMBRE REAL Mxyzptlk
BASE Quinta dimensión
ESTATURA Variable **PESO** Variable **OJOS** Variable **CABELLO** Variable
PODERES/HABILIDADES Puede plegar la realidad misma en forma solo comprensible para los habitantes de la Quinta Dimensión, incluido moverse sin trabas a través de espacio y tiempo, animar objetos inanimados y crear materia de la nada
ALIADOS Gsptlnz (Mrs. Nyxly)
ENEMIGOS Lord Vyndktvx, Superman

Mr. Mxyzptlk procedía de la llamada Quinta Dimensión. Superman tuvo noticias de este duende sobrenatural cuando se trasladó a un apartamento propio en Metrópolis después de conseguir trabajo en *The Daily Star* como Clark Kent. Pero, cuando la casera de Clark, la Sra. Nyxly, mencionó a su esposo, se refirió a él como un mago de escenario, «Mr. Triple X Místico». Le dijo a Clark que un mago rival había saboteado uno de sus trucos, y que llevaba en coma siete años. Pero la historia de Nyxly apenas arañaba la superficie de la verdad.

En realidad, la Sra. Nyxly era una princesa de la Quinta Dimensión llamada Gsptlnz. Mr. Mxyzptlk había llegado a ser el hechicero real de su padre, desplazando al antiguo mago de la corte, Lord Vyndktvx que, encolerizado, juró vengarse. Pero, por error, mató al padre de Gsptlnz. Temiendo por su vida, Gsptlnz huyó a la Tierra, dejando a su amado Mr. Mxyzptlk en la Quinta Dimensión. **MM**

EN EL ARCHIVO

Mr. Mxyzptlk ha molestado a Superman desde la Edad de Oro del cómic, aunque originalmente su nombre era Mxyztplk. Miembro clásico de la galería de villanos de Superman, Mxy empezó como un hombre calvo de estilo dibujo animado con un traje púrpura que regresaría para hostigar al Hombre de Acero cada 90 días, saliendo de la realidad de Superman solo cuando era engañado para pronunciar su nombre al revés.

Para *Superman* (Vol. 1) #131 (ago. 1959), el travieso Mxyzptlk obtuvo su nombre actual, y empezó a lucir su traje naranja y pelo blanco tradicionales.

VIL MXY
En un relato anterior a la alteración de la realidad de Crisis en Tierras Infinitas, Mxy mostró su verdadera cara cuando pasó de bromista a villano homicida en un futuro posible de Superman.

MISTER E

DEBUT *Secrets of Haunted House* #31 (dic. 1980)
VERSIÓN ACTUAL *Constantine* (Vol. 1) #1 (mayo 2013)
BASE Alpes berneses (Suiza)
ESTATURA 1,90 m **PESO** 86 kg
OJOS Blancos **CABELLO** Blanco
PODERES/HABILIDADES Mago muy poderoso, capaz de teleportarse y desgarrar el alma del cuerpo de una persona; su bastón canaliza magia negra
ENEMIGOS John Constantine

Enemigo del miembro de la Liga de la Justicia Oscura, John Constantine, el hombre conocido como Mister E era un buen mago corrompido por las tentaciones de la magia. Miembro del Culto de la Llama Fría –un grupo de hechiceros que incluía a los muertos Zatara y Sargón, así como al maligno Tannarak–, en principio Mister E era considerado un héroe.

Aunque su pasado está oculto en misterio, se cree que Mister E enloqueció al lanzar un conjuro que licuó sus ojos en las cuencas. Quedó ciego al momento, y mucho más susceptible al lado oscuro de la magia. Como parte de la Llama Fría, se unió a otros místicos y empezó a eliminar a los no leales a su causa. Esto le llevó a enfrentarse con Constantine, que lo atravesó con la mística Espada Lunar. **MM**

MISTER MIND [MR. MENTE]

DEBUT *Captain Marvel Adventures* #22 (mar. 1943)
VERSIÓN ACTUAL *Justice League* (Vol. 2) #21 (ago. 2013)
ESTATURA 91 cm **PESO** 140 kg
OJOS Negros **CABELLO** No tiene
PODERES/HABILIDADES Gusano venusiano muy inteligente que posee conocimiento de la Tierra; telepatía, telequinesis; puede alterar el tejido de espacio y tiempo durante su metamorfosis
ENEMIGOS Shazam

Uno de los más peligrosos y notables enemigos de Shazam, el gusano alienígena llamado Mr. Mente ha asomado su fea cabeza hace poco en la nueva realidad posterior a Flashpoint. Cuando el Dr. Sivana, esperando obtener superpoderes, buscaba una entrada a la mítica Roca de la Eternidad en los túneles del metro de Nueva York, halló una campana de cristal. Y dentro, descansando sobre un cojín, un frasco sellado de vidrio que contenía un gusano parlante.

Presentándose como Mr. Mente, el gusano le dijo a Sivana que había estado observándole, a él y la magia que lo infectaba. Afirmó que esta estaba devorando su cuerpo, pero no su mente, y deseaba charlar con el doctor, ahora que tenían un rato a solas. Juntos, empezaron a maquinar contra Shazam y sus aliados. **MM**

MISTER NOBODY [SR. NADIE]

DEBUT *Doom Patrol* (Vol. 1) #86 (mar. 1964) (como Morden) **NOMBRE REAL** Eric Morden
ESTATURA 1,72 m **OJOS** Rojos
CABELLO No tiene **HABILIDADES** Existe en un estado seudodimensional; posee un cuerpo abstracto; puede inducir psíquicamente estados de anarquía/locura en otros seres humanos
ALIADOS Dr. Bruckner, Sonámbula, Frenesí, Niebla **ENEMIGOS** Patrulla Condenada, Hermandad del Mal
AFILIACIONES Hermandad de Dadá

Cuando Eric Morden intentó unirse a la Hermandad del Mal, el sueño de su vida como supervillano no tardó en torcerse, obligándole a huir a Paraguay para escapar a sus nuevos «aliados» en la Hermandad. Tras conocer a un antiguo criminal de guerra nazi llamado Dr. Bruckner, Morden aceptó visitar su «habitación blanca», donde podría renacer.

Encerrado en un cámara de privación sensorial durante lo que le parecieron siglos, Morden se volvió loco y, con la ayuda de misteriosos sueros de Bruckner, se transformó en el villano abstracto Sr. Nadie. Ahora tan poderoso como siempre había deseado ser, se unió a otros marginados superpoderosos, formando la Hermandad de Dadá. Se enfrentaron en París a los héroes de la Patrulla Condenada, y al final fueron derrotados. **MM**

MR. FREEZE [MR. FRÍO]

DATOS

DEBUT *Batman* (Vol. 1) #121 **(feb. 1959)**
VERSIÓN ACTUAL *Batman* (Vol. 2) #1 **(nov. 2011)**
NOMBRE REAL Victor Fries
BASE Gotham City
ESTATURA 1,83 m **PESO** 86 kg **OJOS** Azules **CABELLO** No tiene
PODERES/HABILIDADES Genio intelectual con una aguda mente científica; afirma no sentir emociones; un sofisticado traje refrigerador mantiene la temperatura baja y le otorga fuerza, energía y resistencia superhumanas; desarrolló técnicas de congelación rápida que utiliza en forma de pistolas y granadas congelantes
ALIADOS Starling, Espantapájaros, Harley Quinn, Juerguista, Profesor Pyg
ENEMIGOS Batman, familia Batman, Aves de Presa, Tribunal de los Búhos
AFILIACIONES Empresas Wayne (en el pasado)

GELIDEZ
Fries hizo su tesis sobre Nora Fields, la primera mujer sometida a estasis criogénica. Se obsesionó por completo con ella, hasta el punto de convencerse de que estaban casados.

A primera vista, Mr. Frío parece un criminal compasivo. Después de todo, ha dedicado su vida a buscar una cura para que su querida Nora pueda ser sacada de su estado criogénico y verse reunida con él. En realidad, Victor Fries es un peligroso sociópata cuya negativa a aceptar la realidad lo transformó en un supervillano.

Siendo solo un niño, Victor Fries vio cómo su padre abandonaba a su familia, dejándolos a él y a su madre solos en Gotham. Trasladados luego a Lowell (Nebraska), la madre de Victor fue perdiendo el contacto con la realidad, y acabó enferma y confinada a una silla de ruedas. Siendo aún un chaval, Victor la llevó a un lago congelado y la empujó con su silla a un agujero en el hielo. Cuando su madre intentó salir, él volvió a hundirla, prefiriendo que quedara congelada y «curada» de sus males, a que siguiera sufriendo. No fue descubierta hasta la primavera siguiente.

A medida que maduraba, Victor arrastró con él la obsesión por el frío. Se hizo médico especialista en criogenia y encontró trabajo en Laboratorios de la Torre Wayne. Conoció a Bruce Wayne cuando este volvió de sus viajes por el extranjero (durante su formación para convertirse en Batman), y sintió una aversión inmediata hacia el joven multimillonario. Bruce no era partidario de la investigación de Victor sobre reanimación de cuerpos congelados, y no tardó en suspender el proyecto. Obsesionado con Nora Fields, una mujer muerta en la década de 1960, Fries empezó a referirse a ella como su esposa, y se negó a dejar que Wayne lo alejara de su preciado sujeto. Enfrentados en el laboratorio, Fries arrojó una silla contra Bruce, provocando un accidente que obligaría a Fries a vestir un traje refrigerante, pues su cuerpo ya no podía funcionar a temperaturas normales. Armado con tecnología congelante y embarcado en una *vendetta* contra Bruce Wayne, adoptó el nombre Mr. Frío y lanzó una campaña criminal sobre Gotham. **MM**

FUNDIR EL HIELO
Cuando Mr. Frío se unió a una fuga masiva de los internos más peligrosos del Asilo Arkham, Batman utilizó guantes térmicos para dar buena cuenta del gélido criminal.

EN EL ARCHIVO

Cuando debutó en 1959, Mr. Frío era un científico renegado convertido en criminal llamado Mr. Zero. Ideado como villano de entrega única, volvió a finales de la década de 1960, llevando ya su apodo actual, Mr. Frío.

A lo largo de los años ha sido un villano menor de Batman, con unas pocas apariciones hasta la década de 1980, en las que ha mostrado diversos cambios de uniforme. Victor no contó con una historia de su origen hasta después de Crisis en Tierras Infinitas, en parte gracias a *Batman: La serie animada*. Ese trágico relato ayudó a elevar su estatus al de gran enemigo de Batman.

TOLERANCIA CERO
En su primera aparición, Mr. Frío era Mr. Zero, un científico cuya pistola de hielo falló, liberando sobre él una solución congelante. A partir de entonces solo podía sobrevivir a temperaturas bajo cero.

HISTORIAS CLÁSICAS

***Batman* (Vol. 1) #121 (feb. 1959)**
Llamado Mr. Zero en su aparición, Mr. Frío inicia una serie de atracos usando una pistola que proyecta tanto frío como calor.

***Detective Comics* (Vol. 1) #373 (mar. 1968)** Mr. Zero acosa a Batman con un nuevo uniforme y bajo el nombre de Mr. Frío.

***Batman: Mr. Freeze* #1 (mayo 1997)**
Mr. Frío es dotado con una adecuada historia de su origen moderna, inspirada en parte en la aclamada *Batman: La serie animada*.

***Batman Annual* (Vol. 1) #1 (jul. 2012)**
La actualización posterior a Flashpoint de la historia del origen de Mr. Frío revela que Nora, la «esposa» de Victor, nunca estuvo casada con él.

MISTER MIRACLE [MR. MILAGRO]

DATOS

DEBUT *Mister Miracle* (Vol. 1) #1 **(mar.-abr. 1971)**
VERSIÓN ACTUAL *Earth 2* #11 **(jun. 2013)**
NOMBRE REAL Scott Free
BASE Nueva Génesis
ESTATURA 1,83 m **PESO** 84 kg **OJOS** Marrones **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Atributos mentales y físicos superhumanos de Nuevo Dios; maestro escapista; accede a la tecnología avanzada de Nuevo Dios, como los aerodiscos (que permiten el vuelo y se pueden usar como armas) y una madre-caja sintiente (que proporciona curación y datos, y genera boom tubos para el transporte)
ALIADOS Shilo Norman, Big Barda, Furia, Mr. Terrific, Liga de la Justicia
ENEMIGOS Darkseid, Bedlam, Steppenwolf, Kanto, Abuelita Bondad
AFILIACIONES Nuevos Dioses de Nueva Génesis

ESCAPAR A LA GRAVEDAD
Los aerodiscos permiten a Scott surcar los cielos, proporcionando una movilidad vital a este luchador por la libertad.

TERRIBLE TRAICIÓN
Cuando Mr. Milagro atacó Apokolips, descubrió demasiado tarde que su «aliado» Mr. Terrific era en realidad Desaad, acólito de Darkseid, disfrazado.

EL FUGITIVO
Puede que escapara de Apokolips, pero Mr. Milagro no tardó en descubrir que Darkseid y sus malignos acólitos no se detendrían ante nada para volver a atraparlo.

Nacido Nuevo Dios en la utópica Nueva Génesis, Scott fue criado como esclavo en Apokolips. Pero no permitió que ello quebrara su espíritu, y escapó para convertirse en Mr. Milagro, símbolo de libertad y enemigo de Darkseid, maligno señor de Apokolips.

Scott era hijo de Highfather, soberano de Nueva Génesis, la ciudad de los Nuevos Dioses. Con siete años, su padre y el tiránico Darkseid de Apokolips intercambiaron herederos como parte de un tratado de paz, y Scott acabó en los fosos de esclavos de Apokolips. Al final logró escapar y se unió a la resistencia anti-Darkseid, enamorándose de Big Barda, una renegada de las Furias Femeninas de Darkseid. Ambos huyeron a Tierra-2, donde Scott conoció al escapista retirado Shilo Norman, quien le cedió su antiguo nombre artístico, «Míster Milagro», junto con un llamativo uniforme que Scott mejoró con tecnología de Nuevos Dioses.

Cuando Apokolips atacó Tierra-2, Mr. Milagro y Big Barda lanzaron un asalto furtivo sobre la cámara Mobius, en el núcleo de Apokolips, donde Darkseid estaba atrapado en estasis. Siguiendo el consejo de Big Barda de usar boom esferas para derrotar a Darkseid, Scott en realidad liberó al villano, y fue derrotado rápidamente: Big Barda lo había traicionado. Mr. Milagro fue aprisionado y sometido a tormento en el Pozo de Apokolips, pero luego fue liberado por Furia, una ex soldado de Darkseid. Darkseid conquistó Tierra-2, pero el heroísmo de Mr. Milagro y sus aliados ayudó a escapar a muchos habitantes. Mr. Milagro intervendría más tarde, cuando Darkseid atacó Tierra-0. El Señor Oscuro fue aniquilado en el conflicto, y, a continuación, Scott se reunió y se reconcilió con Big Barda. **SW**

EN EL ARCHIVO

La primera serie de Mr. Milagro presentó a Scott Free y a su esposa Big Barda, y mostró su encuentro con Thaddeus Brown, quien le dio a Milagro su identidad. Scott ayudó a proteger la Tierra como héroe en solitario y con la Liga de la Justicia Internacional, y, al retirarse, cedió su nombre y su traje a su protegido, Shilo Norman. Scott se convirtió en recipiente de la Ecuación Anti-Vida, poder ansiado por Darkseid, y, cuando Big Barda fue asesinada, la usó para dar con el asesino. Scott pereció en «La muerte de los Nuevos Dioses», pero él y Barda volvieron tras la Crisis Final.

BUENA SUERTE
En la Tierra, Mr. Milagro se dedicó al espectáculo, impresionando a las multitudes con sus actos de escapismo.

HISTORIAS CLÁSICAS

***Mister Miracle* (Vol. 1) #9 (jul.-ago. 1972)** Relato excitante de cómo Scott Free conoció a Himón de Nueva Génesis… y escapó de Apokolips y de Darkseid.
***Seven Soldiers: Mister Miracle* #1-4 (nov. 2005-mayo 2006)** Shilo Norman escapa a la muerte tras tomar de Scott Free la identidad de Mr. Milagro.
***Earth 2: World's End* #9-11 (feb. 2015)** Mr. Milagro encara la traición y la derrota al aventurarse en el corazón de Apokolips para enfrentarse a Darkseid.

MISTER TERRIFIC

DEBUT *Sensation Comics* (Vol. 1) #1 **(ene. 1942)** (como Terry Sloane); *Spectre* (Vol. 3) #54 **(jun. 1997)** (como Michael Holt)
VERSIÓN ACTUAL *Mister Terrific* #1 **(nov. 2011)**
NOMBRE REAL Michael Holt
BASE Industrias Holt (Los Ángeles)
ESTATURA 1,88 m **PESO** 98 kg **OJOS** Marrones **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Decatleta medallista olímpico; genio e inventor; las flotantes esferas-T pueden estallar, proyectar hologramas, recopilar datos y permiten volar; el traje-T proporciona protección; la máscara-T evita la detección electrónica
ALIADOS Power Girl
ENEMIGOS Brainstorm, kryl, Ladrón del Mañana, Digitus
AFILIACIONES Industrias Holt, Sociedad de la Justicia

Michael Holt es una de las personas más inteligentes del mundo, y posee múltiples doctorados, su propia empresa (Industrias Holt) y una fortuna de 500 millones de dólares. Pero su vida cambió para siempre cuando su amada esposa Paula murió en un accidente de tráfico. Michael quedó desolado, y pensaba en el suicidio cuando una misteriosa figura, que afirmaba ser su hijo en una realidad alternativa, surgió de una brecha dimensional y le dijo que su deber era cambiar el mundo.

Para ese fin, Michael fundó una organización sin ánimo de lucro consagrada al avance de la ciencia, e inició su carrera superheroica como Mr. Terrific. Actuando desde su eneadimensional Santuario-T y portando sus esferas-T multifuncionales, combatió a varios villanos tecnológicos. Sin embargo, mientras investigaba un experimento de perforación cuántica, fue absorbido al interior de un portal cuántico y acabó en la realidad alternativa de Tierra-2. Tras ser brevemente capturado por Terry Sloan, Mr. Terrific se unió a un nuevo supergrupo: la Sociedad de la Justicia. Cuando luego Tierra-2 fue destruida por las abrumadoras fuerzas de Apokolips, Michael escapó, pero, de vuelta en su mundo, Desaad, acólito de Darkseid, había adoptado la identidad de Michael Holt para sus propios e infames fines. **SW**

EN EL ARCHIVO

El Michael Holt anterior a Flashpoint perdió a su esposa en un accidente y recibió la visita del Espectro, quien le habló del Mr. Terrific de la Edad de Oro (Terry Sloane). Esto inspiró a Holt para convertirse en superhéroe y continuar con el legado de Mr. Terrific. Fue presidente de la Sociedad de la Justicia de América y desarrolló una amistosa rivalidad con Batman. En un giro irónico, el Michael Holt posterior a Flashpoint fue capturado por el Mr. Terrific de Tierra-2, Terry Sloan, cuando quedó varado en esa realidad.

VIEJA ESCUELA
El Mr. Terrific original, Terry Sloane, demostró cómo era la lucha contra el crimen en la Edad de Oro.

MISTER ZSASZ

DEBUT *Shadow of the Bat* #1 **(jun. 1992)**
VERSIÓN ACTUAL *Batman* (Vol. 2) #1 **(nov. 2011)**
NOMBRE REAL Victor Zsasz
BASE Gotham City
ESTATURA 1,72 m **PESO** 68 kg **OJOS** Marrones **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Elevada inteligencia; gran fuerza y resistencia físicas; psicópata violento e impredecible, lo que hace de él un oponente letal en combate cuerpo a cuerpo
ALIADOS Pingüino Emperador
ENEMIGOS Batman, Pingüino, familia Batman, Joker
AFILIACIONES Asilo Arkham

Mr. Zsasz es uno de los más despiadados asesinos en serie de Gotham. Su descenso hacia la locura empezó al morir sus padres: se jugó su fortuna en el Casino Iceberg de Pingüino, y, cuando el dinero se acabó, este le sugirió que se largara a suicidarse. Cuando Zsasz estaba a punto de hacerlo, fue atacado por un loco con un cuchillo; despachó a su atacante y experimentó una epifanía: la vida no tenía sentido, pero matar hacía que todo lo adquiriese. Así, Zsasz se embarcó en una orgía asesina, matando a cientos de víctimas y llevando un registro de cada asesinato con un nuevo corte en su cuerpo.

Fue capturado por Batman y encerrado en el Asilo Arkham, pero escapó varias veces. Dos Caras le inyectó una dosis de una droga inhibidora del miedo; combatió contra Batgirl en los Narrows, y, durante «Time of the Joker», fue brevemente transformado en un Manbat por Pingüino Emperador. Cuando estalló la guerra de Arkham, Zsasz se unió a los internos del manicomio en su batalla contra la penitenciaria de Blackgate. Se sospechaba que Zsasz llevó a cabo una serie de horripilantes asesinatos en el nuevo manicomio Mansión Arkham, pero en realidad estaba prisionero y era torturado por el verdadero autor: Joker. **SW**

EN EL ARCHIVO

En su debut anterior a Flashpoint, Zsasz era un paciente del Asilo Arkham que usaba un pasaje secreto para escapar por las noches y continuar su locura asesina. Esto obligó a Batman a entrar de incógnito como interno en el manicomio para rastrearlo. Zsasz fue miembro de la Sociedad Secreta de Supervillanos y, más tarde, de la banda Máscara Negra; y montó un horroroso club de lucha subterráneo donde los niños eran obligados a pelear a muerte.

OBSESIÓN MORTAL
Cuando Alfred sobrevivió a un ataque de Zsasz, el asesino en serie se obsesionó por acabar con el mayordomo de Bruce Wayne, hasta que fue definitivamente derrotado por Batman.

MIZOGUCHI, MAPS

DEBUT *Gotham Academy* (Vol. 1) #1 (oct. 2014)
NOMBRE REAL Mia Mizoguchi
BASE Gotham City
ESTATURA 1,38 m
OJOS Marrones **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Intelecto brillante y gran capacidad de resolución de problemas; obsesión compulsiva por desentrañar secretos; artista dotada, hábil diseñadora y cartógrafa
ENEMIGOS Director Hammer, Eric Jorgensen, Heathcliff, Lucy

Mia «Maps» Mizoguchi ama resolver puzles. Y al empezar en la prestigiosa, al tiempo que fantasmagórica, Academia Gotham, no tardó en tropezarse con un auténtico misterio con fantasmas y símbolos extraños incluidos. Había incluso un culto de magia negra y un joven Manbat de aspecto vampírico rondando la escuela. Otro enigma tentador era su nueva mejor amiga –y ex novia de su hermano– Olive Silverlock. Compartía con Maps el ansia de respuestas, y no se burlaba de su hábito de trazar mapas para resolver problemas.

Con la chica mala Pomeline Fritch, Maps y Olive eliminaron un monstruo con vínculos ocultos en el Asilo Arkham. Y aún no habían establecido la conexión de Batman con la escuela, pero el tema está muy arriba en la agenda de su nuevo Club de Detectives de Gotham. **WW**

MOCKINGBIRD [SINSONTE]

DEBUT *Secret Six* (Vol. 1) #1 (abr.–mayo 1968)
VERSIÓN ACTUAL *Secret Six* (Vol. 4) #1 (feb. 2015)
NOMBRES REALES Edward Nygma, Lex Luthor, Amanda Waller, Carlo di Rienzi, August Durant **PODERES/HABILIDADES** Ferocidad intelectual, duplicidad extrema, iniciativa implacable
AFILIACIONES Seis Secretos, Proyecto Sinsonte

Sinsonte es la designación usada por una serie de maestros de la manipulación. Cada uno ha controlado en distintos momentos –mediante la extorsión y el subterfugio– a grupos de agentes apodados los Seis Secretos. El primer Sinsonte fue August Durant: encubierto, proporcionó información y equipo necesarios para que los Seis Secretos eliminaran muchas amenazas globales y criminales «intocables».

El último fue Edward Nigma, el infame Acertijo. Durante un año, mantuvo cautivos y torturó a seis marginados superhumanos antes de permitirles escapar. Estaba seguro de que uno de ellos había hurtado una joya que él buscaba con afán para cortejar a la mujer de otro. Ninguno de los embaucados conocía la identidad de su torturador, ni que su libertad y nuevas vidas secretas eran facetas de un elaborado plan para encontrar un culpable y recuperar un trofeo. **WW**

MONARCH [MONARCA]

DEBUT *Armageddon 2001* (Vol. 1) #1 (mayo 1991)
NOMBRE REAL Hank Hall **BASE** Móvil
ESTATURA 1,85 m **PESO** 89 kg
OJOS Rojos **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Una tecnología avanzada y un sofisticado traje de combate le proporcionan fuerza y resistencia superhumanas, proyección de energía, teleportación, manipulación del flujo temporal y viaje entre universos paralelos
ENEMIGOS Waverider, Hombres Lineales, Capitán Átomo

Tirano de una Tierra alternativa, Monarca fue Hank Hall, el héroe Halcón, enloquecido por la muerte de su compañera Paloma. Con tecnología robada, Hall se labró un imperio como Monarca. Su reinado fue amenazado por el viajero temporal Waverider, que visitó el momento de la creación de Monarca para dar fin a su dominio antes de que empezara. El intento dejó a Hall/Monarca perdido en el tiempo, trabado en combate con el Capitán Átomo. Durante la batalla, Hall surgió como el portador del caos cronal Extant, mientras que Átomo quedaba atrapado en la armadura de Hall como un Monarca aún más diabólico. Aun después de escapar del traje, Átomo no estaba seguro de si habría otro Monarca acechando en algún pliegue del espacio-tiempo para reiniciar su campaña de terror. **WW**

MONSIEUR MALLAH

DEBUT *Doom Patrol* (Vol. 1) #86 (mar. 1964)
VERSIÓN ACTUAL *Teen Titans* (Vol. 5) #20 (jul. 2016) **ESTATURA** 1,90 m **PESO** 156 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Supergenio intelectual; fuerza, velocidad y reflejos aumentados; las cuerdas vocales alteradas le permiten hablar; ingeniero experto
ALIADOS Cerebro **ENEMIGOS** Patrulla Condenada, Jóvenes Titanes, Gorila Grodd
AFILIACIONES Hermandad del Mal

Gorila africano cuya inteligencia y atributos físicos fueron mejorados mediante tratamientos médicos radicales. Estos procesos fueron realizados por un científico francés desconocido que luego sería asesinado. El artificialmente evolucionado simio salvó a su creador trasplantando quirúrgicamente su encéfalo a un sistema de soporte vital llamado Cerebro.

Mallah actuaba como las manos de Cerebro, mejorando la unidad de soporte y creando a un auténtico Amo del Mal. Juntos crearon una organización criminal internacional que aterrorizó al mundo, chocando con varios grupos de superhéroes, y especialmente con la Patrulla Condenada de Niles Caulder.

Educado, erudito y urbanita, Mallah adora a su creador con una pasión solo igualada por su ferocidad cuando se enfurece. **WW**

MON-EL

DEBUT *Superboy* (Vol. 1) #89 (jun. 1961)
VERSIÓN ACTUAL *Legion of Super-Heroes* (Vol. 7) #1 (nov. 2011)
NOMBRE REAL Lar Gand
BASE Metrópolis del siglo XXXI
ESTATURA 1,88 m **PESO** 91 kg **OJOS** Azules **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Táctico experto; brillante científico e historiador; explorador apasionado; superfuerza, velocidad, vuelo, invulnerabilidad y sentidos mejorados, alimentados por la exposición a la radiación de un sol amarillo
ALIADOS Superman, Supergirl, Krypto, Brainiac 5, Sombra
ENEMIGOS Dominadores, Círculo Oscuro, Señor del Tiempo
AFILIACIONES Legión de Superhéroes, Policía Científica, Consejo de los Planetas Unidos, Vagabundos, Green Lantern Corps, Liga de la Justicia de América

Lar Gand huyó de su fanáticamente aislado y xenófobo mundo natal, Daxam, para convertirse en vagabundo e hijo del cosmos. Llegado a la Tierra –un lunes–, fue acogido por Superman, quien pensó erróneamente que Lar era miembro de su propia familia y lo apodó Mon-El. Aunque poseían los extraordinarios poderes de un kryptoniano bajo el sol amarillo de la Tierra, los daxamitas eran mortalmente sensibles al plomo. Tras un breve pero intenso periodo de empresas heroicas, finalmente Mon-El sucumbió al choque tóxico incurable de una larga exposición al omnipresente metal.

Superman le salvó la vida proyectándolo a la Zona Fantasma. Y allí permaneció como un observador intangible e invisible del mundo material. Mil años después, fue rescatado cuando Saturn Girl y Brainiac 5 perfeccionaron un suero que curó su envenenamiento por plomo, lo que le permitió salir una vez más al mundo físico. Mon-El se convirtió en uno de los líderes más eficaces de la Legión de Superhéroes, combinando sus diez siglos de intensa observación con su iniciativa. Sus años de impotencia solo fortalecieron su resolución de derrotar a tiranos y monstruos. **WW**

EN EL ARCHIVO

Lar Gand sufrió un gran cambio en la década de 1990. Con la continuidad de Superman revisada drásticamente, Mon-El se convirtió en Valor, un daxamita que purgaba el papel de su padre en una invasión de la Tierra por los Dominadores. Rescató a miles de humanos transformados por experimentos metagenéticos, y los transportó a planetas inhabitados: hogares para las razas mejoradas que un milenio después conformarían los Planetas Unidos. Más tarde, inspiró la creación de la Legión de Superhéroes.

MOMENTO SALVADOR
Valor fue una leyenda cósmica: un supersalvador que sembró una cadena de mundos barrera con metahumanos superpoderosos entre la Tierra y el agresivo Imperio dominador.

MONSTER SOCIETY OF EVIL

DEBUT *Captain Marvel Adventures* (Vol. 1) #22 (mar. 1943)
VERSIÓN ACTUAL *The Multiversity: Thunderworld Adventures* (Vol. 1) #1 (feb. 2015)
UNIVERSO Tierra-5 **MIEMBROS/PODERES** **Mr. Mente**: gusano venusiano; **Dr. Sivana**: genio criminal; **Capitán Nazi**: superhombre fascista; **Hombre Cocodrilo**: cocodrilo humanoide; **IBAC**: compuesto místico de los poderes de distintos tiranos; **Ojo del Mal**: gigante con mirada hipnótica; **Mr. Átomo**: robot nuclear gigante

La Monstruosa Sociedad del Mal fue creada por el gusano hiperinteligente Mr. Mente durante la II Guerra Mundial para impulsar la conquista global, un objetivo al que se opuso el héroe Shazam. La componían espías del Eje, villanos metahumanos o místicos, y monstruos malévolos.

El mayor desatino de la Sociedad era que nunca atacaba como grupo, sino que siempre optaba por acometer a sus oponentes de forma individual. Incluso en años posteriores, cuando el científico loco Dr. Sivana se puso al mando, resultó imposible hacer que los monstruos cooperaran entre sí.

Aunque sus miembros han cambiado con los años, el objetivo de la Sociedad se mantiene: machacar a la familia Shazam, aterrorizar a las gentes honradas y causar tanta matanza y destrucción gratuita como sea posible. **WW**

MONGUL

DEBUT *DC Comics Presents* (Vol. 1) #27 **(nov. 1980)**
VERSIÓN ACTUAL *Green Lantern* (Vol. 5) #23.2 **(nov. 2013)**
BASE Mundoguerra, móvil
ESTATURA 2,44 m **PESO** 510 kg **OJOS** Rojos **CABELLO** Es calvo
PODERES/HABILIDADES Superfuerza, velocidad y energía; invulnerabilidad; visión ígnea; pragmatismo brutal; genio estratega; capaz de inspirar un gran miedo, porta múltiples anillos de poder del Yellow Lantern Corps
ALIADOS Maestro Juguetero, Superman Ciborg
ENEMIGOS Superman, Batman, Wonder Woman, Green Lantern Corps, Arkillo
AFILIACIONES Mundoguerra, Jochi, Sinestro Corps

Mongul, uno de los tiranos más temidos del universo, es un violento salvaje alienígena con un hambre insaciable por el combate y la dominación. Descendiente de un linaje de reyes asesinos, disfruta con la muerte y la destrucción, y nada le hace más feliz que aplastar por completo a un oponente. Enemigo temible y sin remordimientos, llegó a usurpar el control del Sinestro Corps hasta ser derrotado por una coalición de Linternas Verdes y Amarillos.

Bajo su aspecto bestial y sus actos monstruosos, Mongul posee también una mente astuta y calculadora. Sabe que el auténtico poder procede del gobierno y el control, no de las amenazas y la sangre. Ya sea a través de su monumental máquina de muerte intergaláctica, Mundoguerra, o a través de maquinaciones sutiles, como esclavizar a la población de la Tierra con juegos de ordenador, Mongul ansía súbditos sobre los que reinar.

Es el pragmatista definitivo, endurecido por la batalla y absolutamente despiadado. Está dispuesto a cambiar de bando en medio de un conflicto y a sacrificar a sus aliados si cree que con ello salvará la vida u obtendrá alguna ventaja táctica. Después de su primera derrota por Superman, su hijo Jochi restauró el destrozado Mundoguerra hasta su total funcionalidad destructora e inició un nuevo reinado de terror. Pero, cuando mostró piedad hacia sus súbditos, Mongul lo mató sin titubear. La autoconservación fue la clave para que Mongul hiciera un pacto con Wonder Woman y Superman para utilizar su Mundoguerra con el fin de derrotar a otro conquistador de mundos, Brainiac. **WW**

EN EL ARCHIVO

El Mongul original parecía un bruto irracional, pero planificaba como un Maquiavelo. Su asalto más insidioso supuso dar a Superman todo lo que el Hombre de Acero podría desear.

Utilizando una planta parásita que paralizaba a sus víctimas mientras les inducía sueños de realización de sus deseos más profundos, Mongul intentó desvalijar la Fortaleza de la Soledad. Sin embargo, no había contado con la enérgica resistencia de los amigos y aliados de Superman.

UTOPÍA IMPLANTADA
Una vez que la planta Piedad Negra de Mongul doblegó a Superman, el villano tuvo libertad para emplear la fuerza bruta contra Batman, Robin y Wonder Woman.

MONITOR

DEBUT *New Teen Titans* (Vol. 1) #21 **(jul. 1982)** (Monitor); *Countdown to Final Crisis* #21 **(oct. 6, 2007)** (Nix Uotan)
VERSIÓN ACTUAL *The Multiversity* (Vol. 1) #1 **(oct. 2014)**
NOMBRE REAL Nix Uotan **UNIVERSO** Todos
BASE Casa de los Héroes en el Planetario de Mundos
ESTATURA Variable **PESO** Variable **OJOS** Blancos **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Inmortalidad, genio intelectual, conciencia cósmica, manipulación dimensional, proyección de energía, transformación y alteración del tamaño, poder psiónico, teleportación, manipulación de la materia; fuerza, velocidad y resistencia superhumanas; vuelo
ALIADOS Sr. Stubbs, Presagio, Operación Justicia Encarnada
ENEMIGOS Nobleza, Mano Vacía
AFILIACIONES Todos los héroes de cada universo del multiverso conocido

Cuando el renegado maltusiano Krona interfirió con creación, existencia y tiempo, fraccionando la realidad en un multiverso, se formaron espontáneamente dos seres. El Monitor supervisa las realidades de materia positiva mientras su opuesto, un Anti-Monitor hostil a toda vida, maquina desde un universo de antimateria. Tras miles de millones de años, una secuencia de crisis cósmicas reconfiguró la realidad una vez más, resultando en 52 universos distintos, con la Tierra en el núcleo de cada uno y un único Monitor para cada universo. Cuando estalló la guerra entre los Monitores, la existencia fue rescrita una vez más; al final, solo quedó en pie un Monitor para proteger todas las realidades restantes.

En el corazón de la región entre universos reside Nix Uotan, salvaguardando la integridad de las dimensiones que forman el Planetario de Mundos. Su deber es proteger la vida de cada universo de los peligros de más allá de la frontera interdimensional, la Sangría, o de criaturas de cualquier realidad que pudieran escapar y amenazar otros planos de existencia. Cuando no vive como un adolescente normal, Uotan el Superjuez se aventura a salir para detener incursiones de lo desconocido y reparar los daños de las frágiles realidades. **WW**

EN EL ARCHIVO

El Monitor apareció como un enigmático y tecnológicamente avanzado intermediario que proporcionaba armas y supervillanos a criminales que necesitaban contramedidas frente a superhéroes concretos. Desde su satélite oculto, observaba y evaluaba a los metahumanos del mundo, y sus intereses reales no se revelaron hasta Crisis en Tierras Infinitas. Este inmortal todopoderoso estaba reclutando soldados para ayudar a combatir a un misterioso enemigo que aniquilaba tiempo, espacio y dimensiones alternativas con una oleada irresistible de antimateria.

OBSERVAR Y APRENDER
En su guerra para salvar toda vida, el Monitor elegía sus herramientas según su poder, valor, inteligencia y, especialmente, determinación.

MONTOYA, RENÉE

DATOS

DEBUT *Batman* (Vol. 1) #475 **(mar. 1992)**
VERSIÓN ACTUAL *Convergence Justice League* #2 **(jul. 2015)**
BASE Gotham City
ESTATURA 1,72 m **PESO** 65 kg **OJOS** Marrones **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Muy inteligente, con fuertes valores éticos; buena trabajadora en equipo, experta en procedimiento policial y en legislación; detective dotada; excelente estado físico; luchadora nata, entrenada por el GCPD y por Harvey Bullock
ALIADOS Harvey Dent, James Gordon, Batman, Batwoman
ENEMIGOS Detective Nancy Yip, Hija del Joker
AFILIACIONES Departamento de Policía de Gotham City (GCPD)

UNA BUENA POLI
Montoya es una policía práctica y una de las pocas personas en el GCPD que pueden poner en su sitio al testarudo Harvey Bullock.

BUEN OJO
Montoya es una detective nata y no rehúye el combate. Estos rasgos la hacen idónea para el duro trabajo policial de Gotham City.

Renée Montoya es una policía buena y honrada, un activo de valor inapreciable para el GCPD. Reservada por naturaleza, solo revela sus sentimientos y emociones a sus amigos más cercanos y de mayor confianza, lo que normalmente equivale a decir su compañero en el departamento. Últimamente, ese compañero ha sido el alborotador Harvey Bullock, contraste desastrado perfecto para la personalidad organizada de Renée.

Estrella en alza durante su formación para ser oficial del Departamento de Policía de Gotham City (GCPD), Renée Montoya fue entregada a Harvey Bullock como su superior e instructor. La tenacidad, agudeza e iniciativa de Renée no tardaron en darle sus primeros éxitos, y su buena disposición para verse envuelta en una bronca o dos –así como su extremadamente baja tolerancia a las tonterías– le valió la bendición de Bullock. Este poli cínico del GCPD se había convertido en una de las pocas manzanas sanas de una cesta podrida de oficiales de policía. El GCPD era famoso por su corrupción, pero policías como Bullock y James Gordon –otra estrella en ascenso– estaban empezando a darle la vuelta al departamento y a convertirlo en una fuerza del bien en una ciudad de sombras. Renée Montoya no buscaba más que ser tan honorable como los hombres a los que admiraba; pero no tendría la oportunidad durante varios años.

Después de graduarse, optó por no quedarse en Gotham. Se trasladó a Blüdhaven, otra ciudad conocida por sus altas tasas de crimen, y se quedó allí unos años antes de retornar a Gotham y reunirse con su viejo mentor. Harvey y ella lo retomaron donde lo habían dejado, pero esta vez como iguales, y ella volvió a ser un valioso activo para el GCPD, a pesar de su corto ejercicio en el departamento. Ayudó a luchar contra la Hija del Joker como parte de la Brigada Especial de Batman que apoyó a Jim Gordon durante su ocupación como Batman, y también ayudó al departamento a erradicar a la corrupta compañera y luego novia de Bullock, Nancy Yip. **MM**

HISTORIAS CLÁSICAS

***Gotham Central* #6-10 (jun.-oct. 2003)** Mientras pugna por rechazar las atenciones del obsesionado Dos Caras, se revela que Renée es homosexual.
***Gotham Central* #38-40 (feb.-abr. 2006)** Montoya deja la policía de Gotham después de casi matar a un oficial corrupto, Jimmy Corrigan.
***52* #1-52 (mayo 2006-mayo 2007)** Montoya pasa de una vida de alcohólica a una de superheroína al dar un paso al frente como la nueva Question.
***Detective Comics* (Vol. 2) #41-44 (ago.-nov. 2015)** Después de servir durante años en la policía de Blüdhaven, Montoya vuelve al GCPD para unirse a la Brigada Especial de Batman.

EN EL ARCHIVO

Antes de la miniserie Flashpoint, Montoya había iniciado su carrera como ayudante del comisario James Gordon. El papel llegó como adelanto de su participación como policía de reparto en *Batman: La serie animada*, y Renée no tardó en ser una habitual del GCPD en el cómic como sufrida compañera de Harvey Bullock.

Se convirtió en superheroína ella misma durante la maxiserie 52, cuando se expuso su relación con la Batwoman Kate Kane, así como la de protegida de Vic Sage, el Question original. Cuando este murió, Renée adoptó su manto, convirtiéndose así en la primera encarnación femenina de ese héroe.

OTRA CUESTIÓN
Como nueva Question, Renée adoptó la máscara de rostro vacío de referencia de Vic Sage, que quedó adherida a su piel cuando se expuso a un gas químico.

MONSTRESS [MONSTRUA]

DEBUT *Legion of Super-Heroes* (Vol. 4) #82 (jul. 1996) **VERSIÓN ACTUAL** *Justice League United* #8 (mar. 2015)
NOMBRE REAL Candi Pyponte-LeParc III
BASE Espacio P. U., en el siglo XXXI
ESTATURA 1,93 m **PESO** 120 kg
OJOS Naranjas **CABELLO** Naranja
PODERES/HABILIDADES Fuerza, energía y resistencia superhumanas; porta el anillo de vuelo de la Legión
ALIADOS Chico Estrella, Atom'X, Reina Insecto
ENEMIGOS Elemento, Plaga

Monstrua no es solo un poderoso miembro de la Legión de Superhéroes, sino también una amante de la moda y un alma gentil y afectuosa. Aunque ha reaparecido hace poco en la continuidad posterior a Flashpoint, se la asocia más con Tierra-247, donde procedía del planeta Xanthu.

En principio, Monstrua sirvió en los Asombradores, luciendo un color verde. Durante ese tiempo trabajó con otro futuro legionario, Chico Estrella, así como con los héroes Atom'X y Reina Insecto. Más tarde se volvió naranja. Como miembro unido a la Legión durante una ronda de reclutamiento, sirvió bien al grupo hasta ser asesinada por Elemento en un momento en que quedó perdida en el espacio junto a varios compañeros legionarios. **MM**

MOONRIDER

DEBUT *Forever People* #1 (feb.–mar. 1971) **VERSIÓN ACTUAL** *Infinity Man and the Forever People* #1 (ago. 2014)
NOMBRE REAL Mark Moonrider
BASE Nueva Génesis; Venice Beach (California)
ESTATURA 1,80 m **PESO** 77 kg
OJOS Azules **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Su «toque megatón» puede provocar explosiones; hábil combatiente **ALIADOS** Hombre Infinito
ENEMIGOS Darkseid, Mantis, Femmes Fatales

Mark Moonrider residía en Nueva Génesis cuando viajó por primera vez a la Tierra. Allí formó pareja con su amiga Hermosa Soñadora, que deseaba completar un encargo para ayudar al avance de la humanidad. Se les unieron otros nativos de Nueva Génesis: Vykin Baldaur y su hermana, Serafina. Ya en la Tierra, el grupo encontró a otro Nuevo Dios, Gran Oso, y se establecieron en Venice Beach, con la ayuda del biomotor de reconstrucción comunal de Gran Oso. Moonrider no tardó en unirse al grupo de superhéroes Jóvenes Eternos, enfrentando a villanos del planeta rival de Nueva Génesis, Apokolips; entre ellos, Mantis y las Femmes Fatales. Los Jóvenes Eternos también descubrieron que podían intercambiar su lugar con una entidad llamada Hombre Infinito, un ser poderoso y misterioso cuyas intenciones eran desconocidas. **MM**

MORDRU

DEBUT *Adventure Comics* (Vol. 1) #369 (jun. 1968)
VERSIÓN ACTUAL *Demon Knights* #1 (nov. 2011)
BASE Zerox, el Mundo del Hechicero
ESTATURA 2,28 m **PESO** 136 kg
OJOS Avellana **CABELLO** Castaño rojizo
PODERES/HABILIDADES Magia de nivel extremo; fuerza superhumana; inmortal
ENEMIGOS Nabu, Dr. Destino, JSA, Espectro

Mordru es el mago más poderoso de la creación: un ser de energía inmortal que ocupa a un anfitrión para permanecer en el mundo físico. Como Señor del Caos, conformó las creencias de formas de vida inferiores en eones pasados antes de perseguir su objetivo: la dominación de toda existencia. Para ello, Mordru buscó artefactos mágicos como el Amuleto del Destino para añadir a su arsenal arcano. Su única debilidad es su terror al enterramiento. Perdió muchas batallas porque sus oponentes lo enterraron vivo o lo atraparon en espacios confinados. Así, Mordru ha preferido dominar a través de la fuerza física: usando su culto de los Hijos de Anubis, en el siglo XXI, o, en el XXXI, ejércitos interestelares. El exceso de confianza ha resultado su perdición, ya sea combatiendo a Nabu, Señor del Orden, o a enemigos como la JSA y la Legión de Superhéroes. **WW**

MORGAINE LE FEY [MORGANA LE FEY]

DEBUT *Batman* #36 (ago.–sep. 1946)
VERSIÓN ACTUAL *Demon Knights* #11 (sep. 2012)
NOMBRE REAL También conocida como Morgan le Fay **ESTATURA** 1,77 m
PESO 67 kg **OJOS** Azules **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Hechicera; puede volar, crear ilusiones y generar descargas de fuerza
ALIADOS Nocturna, Máquina de Guerra, Absinthe, Scatter **ENEMIGOS** Etrigan, Desconocidos, Aquaman, los Otros

Hechicera procedente de la época de Camelot y el rey Arturo, Morgaine representaba una terrible amenaza para la humanidad, y fue combatida por el Demonio (alias Etrigan). En la era moderna, se enfureció porque los humanos estaban destruyendo lentamente el planeta. Intentó robar el casco atlante del héroe Vostok-X para escapar de la Tierra, pero el artefacto la rechazó. Teniendo a Aquaman y al grupo de superhéroes los Otros tras su pista para recuperar el casco, Morgaine se reveló a sí misma en un combate que acabó con su desaparición en un relámpago de luz.

Luego reapareció con un nuevo plan para alterar el propio tejido de la realidad. Fue derrotada por los Desconocidos, un nuevo grupo de vigilantes liderados por Batwoman que incluye a su viejo enemigo Etrigan. **MM**

MORGAN, JENNIFER

DEBUT *Warlord* (Vol. 1) #38 (oct. 1980)
BASE Skartaris
ESTATURA 1,67 m **PESO** 56 kg
OJOS Azules **CABELLO** Blanco
PODERES/HABILIDADES Poderosa hechicera; puede crear rayos de energía mágica, generar campos de fuerza, teleportarse y conjurar imágenes de sucesos pasados
ALIADOS Warlord, Joshua Morgan
ENEMIGOS Ashiya, Deimos

Hija del teniente coronel Travis Morgan, alias Warlord —héroe del mundo subterráneo de Skartaris—, finalmente, Jennifer siguió los pasos de su padre, y acabó en la realidad sobrenatural con la que había tropezado muchos años atrás. Creyendo que su padre había muerto en un accidente de avión cuando ella tenía diez años de edad, más tarde se reunió con él después de tener conocimiento de Skartaris y buscar el lugar. Allí fue aleccionada sobre Skartaris y las vías de la hechicería por la bruja Ashiya, antes de conocer las intenciones malignas de esta. Combatió a Ashiya, a la que derrotó usando sus recién desarrolladas habilidades mágicas. Como resultado, empezó a ser conocida como Lady Jennifer, hechicera suprema de Skartaris. A pesar de su cercanía a ella, Warlord se sintió incómodo con la magia de su hija hasta el momento de su muerte. **MM**

MOVEMENT, THE [EL MOVIMIENTO]

DEBUT *The Movement* #1 (jul. 2013)
BASE Coral City **MIEMBROS /PODERES**
Virtud: líder del grupo, puede «conducir» y manipular emociones; **Catarsis**: vuela con alas artificiales, habilidades de combate; **Ratón**: empatía y comunicación con las ratas; **Temblor**: genera vibraciones lo bastante potentes como para provocar terremotos; **Polilla Vengadora**: se convierte en una polilla verde brillante, que vuela y proyecta energía; **Carga**: metamorfosis y levitación
ENEMIGOS James Cannon, Departamento de Policía de Coral City, Graveyard Faction

En Coral City, un grupo de adolescentes renegados decidió hacer un cambio positivo en el mundo e iniciaron el Movimiento. Estableciendo su base en un antiguo taller esclavista, su misión incluía rescatar de manos de la policía a jóvenes incomprendidos, como el problemático adolescente Carga, y exponer a los oficiales corruptos.

Hallaron un enemigo en James Cannon, que dirigía Coral City a través de varias empresas corruptas. Catarsis se enfrentó a él mientras seguía el rastro de un asesino en serie... que resultó ser el propio hijo de Cannon, Terry. A medida que la influencia del Movimiento crecía en otras ciudades, incluida Metrópolis, el grupo combatió a Graveyard Faction. Luego persiguieron a Terry y ayudaron a terminar con su reinado de terror. **MM**

MULTIPLEX

DEBUT *Firestorm* (Vol. 1) #1 (mar. 1978)
VERSIÓN ACTUAL *Justice League* (Vol. 2) #13 (dic. 2012)
NOMBRE REAL Dalton Black
ESTATURA 1,83 m **PESO** 85 kg
OJOS Azules **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Combatiente experto cuerpo a cuerpo; puede duplicar su forma
ALIADOS Killer Frost, Plastique, Hiena, Tifón
ENEMIGOS Firestorm, Green Arrow, Midnighter **AFILIACIONES** Sociedad Secreta

Dalton Black era ayudante del profesor Martin Stein, el creador de Firestorm. Antes de que Stein pudiera despedirlo por intentar vender sus secretos, Black utilizó su maquinaria, liberando involuntariamente una oleada de energía que le dio la capacidad de multiplicar su forma. Convertido así en Multiplex, intentó secuestrar un cargamento de electrónica de última generación en Seattle. Green Arrow abatió a sus duplicados, pero el propio Multiplex escapó.

Tras formar equipo con otros villanos para combatir a Firestorm, Multiplex sirvió como matón de alquiler para el criminal Mr. Rohmer. Cuando Midnighter interrogaba a Rohmer para localizar tecnología robada del satélite Jardín de Dios, Rohmer ordenó a Black que luchara con el vigilante: una batalla de la que Multiplex no saldría ileso. **MM**

MURMUR [MURMULLO]

DEBUT *The Flash: Iron Heights* #1 (ago. 2001)
NOMBRE REAL Dr. Michael Christian Amar
BASE Keystone City; Central City
ESTATURA 1,72 m **PESO** 70 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Cirujano experto con impresionantes conocimientos médicos; asesino impredecible e inestable
ALIADOS Chatarra, Magenta, Amo de los Espejos **ENEMIGOS** Flash (Wally West)

Respetado cirujano en el pasado, el Dr. Amar era bien conocido en Central City y Keystone City. Pero, en su tiempo libre, también acechaba las calles como el asesino en serie enmascarado Murmullo, apodado así por los periódicos locales debido a su incontrolable tendencia a cuchichear. Finalmente fue atrapado por la policía de Keystone City, identificado por su defecto del habla.

Para no cometer el mismo error dos veces, Murmullo se cortó la lengua y se cosió los labios en una enfermiza exhibición de inestabilidad mental. Luego obtuvo aún más notoriedad cuando instigó una fuga masiva en la infame penitenciaría de Iron Heights, y más tarde se unió a los Villanos de Flash. También ha combatido a los Seis Secretos, aunque no ha sido visto en los últimos años. **MM**

N.O.W.H.E.R.E.

DEBUT *Superboy* **(Vol. 6) #1 (nov. 2011)**
MIEMBROS NOTABLES/PODERES **Harvest** (líder): armas futuristas, vuelo; **Centerhall**: cuerpo de energía psiónica; **Director Templar**: cuerpo con parásitos salvajes; **Omen**: telepatía precognitiva; **Leash**: látigos de energía, poderes psiónicos; **Grunge**: adquiere las propiedades de la materia; **Misbelief**: ilusionista; **Psykill**: ciborg; **Warblade**: forma cuchillas con su cuerpo; **Ridge**: superhumano; **Crush**: metamorfo; **Fuji**: cuerpo de energía cósmica **ENEMIGOS** Superboy, Jóvenes Titanes, Legión Perdida

NOWHERE era una organización secreta que fundó Cosecha, misteriosa figura con acceso a tecnología del siglo XXXI. Su base se denominaba «la Colonia» y su objetivo era controlar a la siguiente generación de metahumanos.

A tal fin, sometía a metahumanos a pruebas y los obligaba a luchar a muerte en un proceso llamado «la Selección». Los vencedores se reclutaban para los Ravagers, su fuerza de élite. Uno de los proyectos más ambiciosos de NOWHERE fue la creación de Superboy (Kon-El), un clon entre humano y kryptoniano. Pero este huyó y destruyó la Colonia junto a los Jóvenes Titanes. Cosecha construyó una nueva Colonia en África, pero esta fue destrozada y él murió en una lucha contra los Jóvenes Titanes, lo cual supuso acaso el fin de NOWHERE. **SW**

NABU

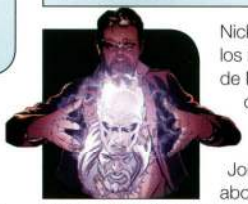
DEBUT *More Fun Comics* **#67 (mayo 1941)**
VERSIÓN ACTUAL *Doctor Fate* **(Vol. 4) #1 (ago. 2015)**
BASE Yelmo del Destino
OJOS Marrones **CABELLO** Es calvo
PODERES/HABILIDADES Se comunica a través del Yelmo del Destino con Khalid Nassour y le muestra visiones; puede hacer que el yelmo vuele y acceda a ordenadores
ALIADOS Toth, Khalid Nassour (Dr. Destino)
ENEMIGOS Anubis

Nabu nació hace dos milenios en Egipto, donde era sacerdote de Toth el Sabio. Cuando murió, su espíritu fue elegido para habitar el yelmo de oro de Toth a fin de guiar a quienes lo llevaran y desempeñar el papel del Doctor Destino.

En el siglo XXI, la diosa Bastet quiso que llevara el yelmo Khalid Nassour, un estudiante de medicina egipcio-estadounidense, y Nabu convenció al escéptico joven para que se convirtiera en el Doctor Destino y sanara al mundo, como deseaba Toth. Nabu lo guió en el uso de los poderes del Destino contra Anubis, dios de la Muerte, pero sabía que Khalid debía hallar su propio camino hacia la iluminación. Finalmente Khalid tuvo que separarse del yelmo, pero más adelante topó con su guía espiritual en la abadía normanda del monte Saint-Michel. **SW**

NECRO, NICK

DEBUT *Justice League Dark* **#12 (oct. 2012)**
NOMBRE REAL Nicholas Edgar Nolan
BASE Infierno
OJOS Azules **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Maestro hechicero con un vasto conocimiento de lo oculto e inmenso poder **ENEMIGOS** Secta de la Llama Fría, Liga de la Justicia Oscura



Nick Necro era uno de los mejores hechiceros de Nueva York y salía con la glamurosa maga Zatanna Zatara, cuando John Constantine lo abordó y le rogó que lo instruyera. Necro se negó, pero luego Constantine lo salvó de un asesino de la Secta de la Llama Fría y entonces accedió. Enseñó magia a Constantine y a Zatanna, y juntos formaron un formidable aquelarre para luchar contra la secta.

Mientras Nick andaba obsesionado con hallar los poderosos Libros de la Magia, Zatanna lo engañó con John. Nick les tendió una trampa, pero un ritual se torció y acabó en el Infierno. Felix Faust lo invocó para que lo ayudara a encontrar los Libros de la Magia, y Nick tropezó de nuevo con Zatanna y Constantine, que entonces formaban parte de la Liga de la Justicia Oscura. Cuando el Sindicato del Crimen invadió Tierra-0, Necro le ayudó en su proyecto secreto Thaumaton, pero Constantine lo mató. **SW**

NEGATIVE MAN [HOMBRE NEGATIVO]

DEBUT *My Greatest Adventure* **#80 (jun. 1963)**
VERSIÓN ACTUAL *Justice League* **(Vol. 2) #30 (jul. 2014)**
NOMBRE REAL Larry Trainor
ESTATURA 1,78 m **PESO** 82 kg
PODERES/HABILIDADES Libera un ser de una potente energía negativa, pero fallece si este no regresa en 60 segundos
ENEMIGOS Liga de la Justicia

Larry Trainor era un piloto cuya vida cambió al estrellarse su avión. Él no recordaba lo sucedido, pero el Doctor Niles Caulder, el Jefe, le explicó que había estado expuesto a una toxina que lo hacía tan radiactivo que los médicos que lo trataron murieron de cáncer. Para contener la radiación, él lo envolvió con unas vendas revestidas de plomo. También le explicó que era el anfitrión de un ser de energía negativa que le otorgaba superpoderes.

Trainor era ahora el Hombre Negativo. Como se sentía en deuda con Caulder, se unió a su Patrulla Condenada. El Jefe ordenó al equipo arrebatar el anillo de poder verde de Jessica Cruz; pero, durante un combate con la Liga de la Justicia, Larry y la Patrulla ayudaron a los civiles en peligro en vez de atrapar a Cruz, lo cual demostró que Caulder no los tenía dominados por completo. **SW**

NATU, SORANIK

DEBUT *Green Lantern Corps: Recharge* #1 **(nov. 2005)**
VERSIÓN ACTUAL *Green Lantern Corps Annual* (Vol. 3) #1 **(mar. 2013)**
BASE Korugar
OJOS Púrpura (amarillos como Linterna Amarilla) **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Experta neurocirujana; como Linterna Amarilla, crea cuerpos de energía amarilla recurriendo a la emoción del miedo
ALIADOS Sinestro, Kyle Rayner
ENEMIGOS Gremio de la Araña
AFILIACIONES Sinestro Corps, Green Lantern Corps (antes)

PAPÁ SÍ QUE SABE
Sinestro recurrió al chantaje y las amenazas para que Natu aceptara un anillo de poder amarillo.

Soranik Natu era una neurocirujana del planeta Korugar, en el Sector 1417. Los korugarianos despreciaban al Green Lantern Corps porque Sinestro, el primer korugariano que se unió al cuerpo, se alzó como líder absoluto del planeta. No obstante, un anillo de poder verde escogió a Natu como su dueña, así que lo aceptó a regañadientes y colaboró con otros Linternas para sofocar la amenaza del Gremio de la Araña, exterminador de estrellas. Después regresó a Korugar y actuó como fuerza unificadora del planeta tras derrotar –aparentemente– a Sinestro.

Cuando Sinestro retomó el mando del aterrador Sinestro Corps, Natu se unió a los Linternas Verdes para vencerlo e inició una relación con Kyle Rayner. Al acabar la guerra, Sinestro reveló que era el padre de Natu y que estaba orgulloso de ella por haber mantenido unido al planeta.

Durante «La Noche Más Oscura», Natu vio cómo Kyle se sacrificaba para defender a sus compañeros, pero su aliada Zafiro Estelar (Miri Raim) se sirvió del amor de Natu por Kyle para devolverlo a la vida. Sinestro ansiaba contar con Natu, así que, cuando Volthoom, el Primer Linterna, estuvo a punto de aniquilar a los korugarianos, Sinestro prometió salvar a los supervivientes si ella se le unía e ingresaba en el Sinestro Corps. **SW**

NEGATIVE WOMAN [MUJER NEGATIVA]

DEBUT *Showcase* **#94 (ago.–sep. 1977)**
VERSIÓN ACTUAL *Justice League* **(Vol. 2) #24 (dic. 2013)**
NOMBRE REAL Valentina Vostok
OJOS Azules **CABELLO** Rubio
PODERES/HABILIDADES Libera un ser de energía negativa

La teniente de aviación soviética Valentina Vostok desertó a EE UU en un caza experimental y se estrelló en el mar cerca de Codsville (Maine), donde al parecer la Patrulla Condenada había sido aniquilada. Entonces el ser de energía que habitaba en el Hombre Negativo (Larry Trainor) entró en su cuerpo y la convirtió en una poderosa forma de energía negativa. Tras esto, Vostok se unió a una nueva Patrulla Condenada al mando de Celsius y tuvo una relación con Tempest, otro de sus miembros, pero su poder la volvió radiactiva y tuvieron que romper. Trainor regresó de entre los muertos y la energía negativa volvió a él.

Valentina se pasó al espionaje, y fue promovida a Reina Blanca en Jaque Mate. Murió en Crisis Final, pero en «La Noche Más Oscura» regresó como no-muerta para atacar al Hombre Negativo. Después de Flashpoint, fue miembro de la Patrulla Condenada, pero Atómica y Johnny Quick la mataron cuando el Sindicato del Crimen invadió Tierra-0. **SW**

NEKRON

DEBUT *Tales of the Green Lantern Corps* #2 **(jun. 1981)**
BASE Tierra de los no-vivos
OJOS Negros **CABELLO** No tiene
PODERES/HABILIDADES Avatar de la muerte de inmenso poder; puede matar con solo tocar, resucitar a los muertos y convertirlos en Linternas Negras, disparar ráfagas de relámpagos negros y curvar la realidad; obtiene su fuerza de la muerte
ALIADOS Mano Negra
ENEMIGOS Guardianes de Oa, héroes de la Tierra, Lantern Corps
AFILIACIONES Black Lantern Corps

Nekron es una antigua encarnación de la oscuridad creada por el propio universo para oponerse a la vida. Reina en esa especie de limbo que es la Zona Muerta, donde se hallan las almas a la espera de su juicio, aunque también él vive atrapado allí. Cuando los Guardianes de Oa destierran al rebelde Krona, este acaba en el reino de Nekron, y su presencia provoca un cisma que da lugar al universo mortal. Tras esto, Nekron se obsesiona con destruir la Tierra.

En «La Noche Más Oscura», Nekron liberó en el universo varios anillos de poder negros para rastrear a héroes y villanos muertos o renacidos y transformarlos en los horrendos Black Lanterns. De pronto, los héroes se vieron luchando contra amigos, amantes y enemigos regresados de la tumba para luchar contra los vivos. El secuaz de Nekron, Mano Negra, empleó la energía oscura liberada por la matanza de los Black Lanterns e invocó a su maestro al universo terrestre. Después, Nekron trató de destruir a la Entidad, personificación de toda vida, pero Hal Jordan se unió a ella para convertirse en White Lantern y derrotó a Nekron.

Durante «El Día Más Brillante», Nekron poseyó por breve tiempo a la Cosa del Pantano, y Hal Jordan lo invocó para acabar con Volthoom, el Primer Linterna. **SW**

NEMESIS [NÉMESIS]

DEBUT *The Brave and the Bold* **(Vol. 1) #166 (sep. 1980)**
VERSIÓN ACTUAL *Grayson* **#9 (ago. 2015)**
NOMBRE REAL Thomas Andrew Tresser
BASE Dpto. de Asuntos Metahumanos, Washington, D. C. **ESTATURA** 1,78 m
PESO 77 kg **OJOS** Azules **CABELLO** Rubio
HABILIDADES Maestro del disfraz; experto en espionaje; entre sus dispositivos hay micrófonos, una pistola de contusión y otra paralizante
ENEMIGOS El Consejo, Yihad

Tom Tresser y su hermano Chris trabajaban para una agencia secreta del gobierno de EE UU. En una misión, el Consejo lavó a Chris el cerebro. Entonces Tom adoptó el nombre clave Némesis y usó su talento para el espionaje para derrocar al Consejo. Tras un accidente en helicóptero, se le dio por muerto y se unió en secreto al Escuadrón Suicida. Luego fue destinado a los Guerreros Sombra para luchar contra el ser oscuro Eclipso, y después se unió al Departamento de Asuntos Metahumanos. En la guerra entre las amazonas y EE UU, renegó en favor de Wonder Woman y se le concedió la nacionalidad amazona. Después de la Crisis Final, la Agencia Global para la Paz lo reclutó a la fuerza; y tras participar en varias misiones descabelladas, Tom acabó cuestionando su propia cordura. **SW**

NERÓN

DEBUT *Underworld Unleashed* #1 **(nov. 1995)**
VERSIÓN ACTUAL *Green Lantern* (Vol. 5) #20 **(jul. 2013)**
BASE Club Midnight
ESTATURA 2,18 m **PESO** 129 kg **OJOS** Azules **CABELLO** Rubio
PODERES/HABILIDADES Maestro hechicero con una poderosa fisiología demoníaca sobrehumana; exhala llamas que funden la carne
ALIADOS Mr. Rumor
ENEMIGOS John Constantine, Papa Midnite
AFILIACIONES Demonios del Infierno

Nerón, un demonio menor, sacó partido de los conflictos del Infierno hasta hacerse dueño y señor de su mayor archiducado. Se especializó en forjar pactos faustianos con los mortales para ganarse sus almas, la moneda maldita del Infierno. Hacía tratos en la Tierra y se agenció el Midnight Club, el club nocturno clandestino de Papa Midnite en Nueva York. Con la ayuda de su socio Mr. Rumor, también compró inmuebles en la ciudad.

Su plan era convertir Nueva York en un gran bazar místico donde los humanos pudieran comprar magia a cambio de sus almas. Papa Midnite reclutó a John Constantine con el fin de recuperar su club, pero ambos acabaron encarcelados en el Infierno. Tras ello, Nerón guió a su diabólico anfitrión en la toma de Nueva York, pero Constantine huyó del averno para enfrentarse a él. **SW**

EN EL ARCHIVO

Nerón debutó en *Underworld Unleashed* como un demonio que ofrecía grandes poderes a héroes y villanos a cambio de sus almas. Decenas de malhechores aceptaron su trato y causaron estragos antes de acabar condenados. Cuando el Hombre Elástico atrapó a Nerón en la Torre del Destino, estalló una guerra en las regiones infernales que enfrentó a Blaze y Satanus por el poder. Nerón se liberó y regresó al Infierno, pero entonces Satanus lo decapitó.

DEMONIO DECAPITADO
Tras salir de la Torre del Destino, Nerón pagó un alto precio por perder la guerra civil infernal.

NEUTRON

DEBUT *Action Comics* **(Vol. 1) #525 (nov. 1981)**
VERSIÓN ACTUAL *Justice League* **(Vol. 2) #35 (dic. 2014)**
NOMBRE REAL Nathaniel Tryon
PODERES/HABILIDADES Puede proyectar ráfagas de radiación por las manos
ENEMIGOS Lex Luthor, Liga de la Justicia

Nathaniel Tryon era guarda de seguridad en la Planta de Energía de Metrópolis. La fusión de un reactor transformó su cuerpo en energía nuclear viviente, obligándolo a llevar un traje de contención. Ya como Neutron, mató a los responsables del accidente con ráfagas de radiación. Luego se hizo mercenario y aceptó un contrato para asesinar a Lex Luthor.

Fue vencido por Aquaman, pero una de sus ráfagas abrió una brecha en el contenedor de Amazo, un virus experimental de Luthor. Este se propagó por la ciudad e infectó también a Neutron, reaccionando con su naturaleza radiactiva y causándole varios cánceres virulentos. Cuando Luthor obtuvo una vacuna, Neutron ya había sido poseído brevemente por la conciencia colectiva del virus. Acabó sin poderes y consumido por el cáncer, pero Lex no dejó que muriera, pues quería saber quién le mandó matarlo.

Antes de Flashpoint, Neutron fue un matón venido a supervillano radiactivo con especial inquina hacia Superman. **SW**

NEW GODS [NUEVOS DIOSES]

DATOS

DEBUT *The New Gods* (Vol. 1) #1 **(feb.-mar. 1971)**
VERSIÓN ACTUAL *Justice League* (Vol. 2) #3 **(ene. 2012)**
BASE Nueva Génesis/Apokolips
MIEMBROS/PODERES
NUEVA GÉNESIS
HIGHFATHER Carisma, unido a la Fuente inhibe los poderes ajenos; **ORIÓN** Guerrero, su plataforma A4 le permite volar, teletransportarse y disparar energía; **MR. MILAGRO** Maestro del escapismo, se teletransporta y vuela; **HIMON** Genio experto en cultura y ciencia de Nueva Génesis; **LIGHTRAY** Vuela y absorbe energía solar que emite en forma de ondas de energía; **BEKKA** Su poder le garantiza la adoración y lealtad absoluta de todos; **HYALT** Arde en fuego cósmico y su armadura es una fragua móvil; **METRON** Su silla Mobius genera campos de fuerza, permite viajar en el tiempo y el espacio, y proporciona conocimiento instantáneo; **MALHEDRON** Potente martillo de energía; **JÓVENES ETERNOS** Juntos convocan al poderoso Infinity Man; **INFINITY MAN** Vuelo, teletransporte, telepatía, ondas de energía, sanación
APOKOLIPS
DARKSEID Energías de efecto Omega, como los letales rayos Omega; **DESAAD** Maestro torturador, ilusionista, convierte a seres en Parademonios; **KALIBAK** Fuerte, duro, con un agudo sentido del olfato; **BEDLAM** Ser de energía psíquica que controla a múltiples androides; **BIG BARDA** Guerrera y líder con armadura apokoliptiana; **LOWEST** Capataz duro y despiadado; **RECTIFICADOR** Ingeniero robótico que controla los sistemas de Apokolips

Los Nuevos Dioses son una antigua raza que posee un poder prodigioso y una tecnología superior. Cada dios iguala en poder a uno de los superhéroes de la Tierra. Son también una raza enzarzada en una guerra perpetua. Los de Nueva Génesis, liderados por Highfather, son devotos de la paz y el orden, y viven en una constante pugna con sus belicosos hermanos del infernal Apokolips, donde reina el poderoso tirano Darkseid.

La historia de los Nuevos Dioses arranca en un pasado lejano, en un plano inalcanzable separado del resto del universo. Los veleidosos Viejos Dioses gobernaban el planeta primordial de Génesis y se recreaban en el caos. Por su parte, los seres inferiores que se darían en llamar Nuevos Dioses vivían como podían entre ese caos. Uno de esos seres menores, llamado Uxas, sentía un odio feroz hacia los Viejos Dioses e instigó una guerra en su contra. Los Viejos Dioses cayeron, pero luego estalló otra batalla entre el maligno Uxas –que después se convertiría en Darkseid– y su buen hermano Izaya, que acabaría siendo Highfather. Izaya triunfó tras una larga guerra que devastó Génesis, y su pueblo creó un nuevo planeta, Nueva Génesis, y la ciudad utópica de Supertown, que flota sobre él. Por su parte, Darkseid y sus secuaces fundaron el infernal mundo de Apokolips. Tras ello, Darkseid se lanzó a la conquista de otros mundos. Highfather y Darkseid firmaron la paz intercambiando a sus hijos: Orión se crió en Nueva Génesis y Scot (que después sería Mr. Milagro) fue encarcelado en los fosos de esclavos de Apokolips.

LA BATALLA DE GÉNESIS
Uxas e Izaya guían a los Nuevos Dioses en la guerra contra los Viejos Dioses. El conflicto se zanjó cuando Uxas mató a su padre, Yuga Khan.

La crueldad y la opresión son un modo de vida en Apokolips. En la base de la jerarquía están la «escoria» (los *lowlies*) y los «perros contagiosos», que trabajan en los campos de esclavos o nutren los pozos de fuego que alimentan las fundiciones de Apokolips y sus fábricas de munición. Por encima están los temidos Parademonios, monstruos creados genéticamente tan solo para el combate, y sobre los Parademonios se hallan los siervos de Darkseid, que compiten por el favor de su señor. Entre ellos están el general Steppenwolf, el interrogador Desaad y el hijo guerrero de Darkseid, Kalibak.

Apokolips viaja a través del espacio, conquistando y consumiendo mundos, entre ellos, Tierra-2. Los héroes de Tierra-2 repelieron un ataque de Apokolips al mando de Steppenwolf, pero cinco años después el propio Darkseid lideró a sus hordas para destruir el planeta y saquear su energía. Pese a la intensa resistencia del equipo de superhéroes de las Maravillas y del Ejército Mundial, las fuerzas de Darkseid arrollaron a los defensores y Apokolips consumió su mundo. Con todo, varios habitantes huyeron y reanudaron su vida en el multiverso. Posteriormente, cuando Darkseid dirigió su ataque a Tierra-0, Black Racer y el Anti-Monitor lo mataron, dejando un vacío de poder en Apokolips.

DE UN VISTAZO

Tecnología intelligente
La tecnología de los Nuevos Dioses es tan avanzada que muchos de sus dispositivos son conscientes, desde el arnés de transporte A4 de Orión hasta Kirby, el hogar vivo de los Jóvenes Eternos. Pero el más increíble de todos es quizá la Madre Caja, una herramienta multifunción, fuente de datos y botiquín que se une a su dueño y evoluciona para adaptarse a sus necesidades.

Los boom tubos
Estos túneles interdimensionales son el medio de transporte favorito de los Nuevos Dioses. Se generan mediante la Madre Caja y otros dispositivos, y permiten viajar con facilidad entre planetas y realidades. Su nombre deriva del ruido que producen al activarse.

HISTORIAS CLÁSICAS

The Forever People **(Vol. 1) #1-11 (feb.-mar. 1971-oct.-nov. 1972)**
Esta historia psicodélica introdujo las despreocupadas aventuras de los Nuevos Dioses llamados Jóvenes Eternos, y narraba su viaje a la Tierra y más allá.
Mister Miracle **(Vol. 1) #1-18 (mar.-abr. 1971-feb.-mar. 1974)**
Cuenta la historia del que tal vez sea el héroe más famoso de los Nuevos Dioses, el escapista Mr. Milagro, y de Big Barda, su formidable esposa guerrera.
DC Graphic Novel **#4 (mar. 1985)**
Perros hambrientos narra la historia de la oprimida clase baja de Apokolips, que se sublevó y derrocó a Darkseid, su vil señor.

NUEVO DIOS CONTRA NUEVO DIOS
Mientras las fuerzas de Apokolips atacaban Tierra-2, en la propia Apokolips se fraguaba un conflicto entre los Nuevos Dioses. Mr. Milagro y las guerreras renegadas Furia y Big Barda arremetieron contra la Corte de Apokolips, y Milagro viajó hasta la Cámara de Mobius, en el núcleo del planeta, para enfrentarse a su «padre» adoptivo, Darkseid. El malvado jefe supremo salió triunfante de esa lucha, pero Mr. Milagro huyó para reanudar su batalla contra Apokolips.

PADRE CONTRA HIJO
Mr. Milagro combate contra Darkseid, que lo esclavizó en Apokolips.

JÓVENES REBELDES
Cuando los jóvenes ciudadanos de Nueva Génesis Serafina, Vykin, Mark Moonrider y Hermosa Soñadora emprendieron una expedición al primitivo planeta Tierra, hallaron a un ser misterioso: Infinity Man. Bajo su tutela se dieron cuenta de que debían rebelarse contra la benigna autoridad de Highfather y la opresión de Darkseid e instaurar la libertad en el multiverso.

Los Nuevos Dioses de Nueva Génesis son más pacíficos en su interacción con otros mundos, pues creen que su deber es ayudar a las razas inferiores a salir de la oscuridad y propagar la paz y la armonía. Sus héroes viajan para erradicar el mal y han fundado proyectos de investigación en otros mundos para ampliar los beneficios de su avanzada ciencia. Pero los habitantes de Nueva Génesis no son inmunes al orgullo y la arrogancia: buscando el secreto de la legendaria Ecuación de la Vida, Highfather desencadenó una devastadora guerra con los Lantern Corps que dejó su planeta en ruinas. **SW**

«No oses cuestionar mis motivos, humano. Nosotros, los Nuevos Dioses, llevamos siglos trabajando más de lo que puedas imaginar para proteger el multiverso.»

HIGHFATHER

DIOSES EN LAS ALTURAS
Con el tiempo, los Nuevos Dioses han sufrido incontables muertes, renaceres y metamorfosis. Highfather, Darkseid, Orión y Mr. Milagro apenas han cambiado, pero Desaad y Kanto lo han hecho de manera radical; el muchachillo Serifan es ahora Serafina, la hermana de Vykin, y otros –como Takión y Virman Vundabar– parecen no existir ya.

DIOS DE DIOSES
Highfather, de Nueva Génesis, vivía empeñado en desentrañar el poder de la Ecuación de la Vida; creía que con ella derrocaría para siempre a Darkseid. Su consejero, Metron, sugirió que el secreto residía en los anillos de poder de los Linternas, así que Highfather envió a sus guerreros a por ellos, a fin de usar su energía para transformar a las razas mortales del universo en poderosas y obedientes tropas contra Darkseid. Sin embargo, infravaloró el poderío de los Lantern Corps unidos, que demostraron que los mortales no eran menos que los dioses.

DIOSES CONTRA MORTALES
Al tratar de arrebatar el poder de los Lantern Corps, Highfather provocó una guerra que asoló Nueva Génesis.

EN EL ARCHIVO

En el universo previo a Flashpoint, los planetas Apokolips y Nueva Génesis surgieron al escindirse el mundo original de Génesis. En esta realidad, Uxas no era pariente de Izaya, sino un heredero al trono de Apokolips, e inició la guerra con Nueva Génesis al provocar la muerte de la mujer de Izaya.

La Génesis de los Nuevos Dioses
La primera serie de los Nuevos Dioses fue la piedra angular de toda una mitología cósmica. Se centró en la lucha de Orión contra los complots de Darkseid para tomar la Tierra, estableció el eterno conflicto entre el héroe y su padre e introdujo a otros personajes relevantes, entre los que destacan Lightray, camarada de Orión, y Black Racer, encarnación de la muerte de los Nuevos Dioses. Pero además ofreció un telón de fondo para toda la saga, pues narró la creación de Apokolips y Nueva Génesis, la guerra que estalló entre ellos tras la muerte de Avia, esposa de Izaya, y el viaje espiritual de este para contactar con la Fuente y convertirse en el sereno Highfather.

La Muerte de los Nuevos Dioses
Este relato vio el fin de la era de Apokolips y Nueva Génesis. Un asesino anónimo acechaba a los Nuevos Dioses, y Superman se propuso averiguar por qué. Descubrió algo perturbador: el homicida era la propia Fuente, la fuerza vital primaria del universo, que quería eliminar a los Nuevos Dioses para zanjar la disputa entre Nueva Génesis y Apokolips a fin de que estos se unieran para crear un nuevo y perfecto Quinto Mundo.

TRAGEDIA CÓSMICA
Superman quedó desolado ante la destrucción de toda una raza, incluidos muchos amigos y aliados suyos.

MALA INFLUENCIA
En Crisis Final, la Ecuación Anti-Vida transformó a Wonder Woman y otras heroínas en las Furias Femeninas, siervas de Darkseid.

La Crisis Final
Las repercusiones de «La Muerte de los Nuevos Dioses» llevaron a una Crisis Final que amenazó a toda la realidad. Los Nuevos Dioses murieron, pero sus espíritus hallaron otro hogar en la Tierra en humanos u otros anfitriones. Darkseid (bajo la forma del gánster humano Boss Dark Side) y sus secuaces confabularon para eliminar a los héroes del mundo y conquistar la Tierra con el poder de la Ecuación Anti-Vida, sumiendo el multiverso en una espiral de destrucción. Darkseid mató aparentemente a Batman, pero Superman destruyó la esencia de Darkseid entonando una sola nota musical.

NEW GUARDIANS [NUEVOS GUARDIANES]

DEBUT *Green Lanterns: New Guardians* #1 (nov. 2011)
MIEMBROS ACTUALES **Kyle Rayner** (Green Lantern); **Munk** (Indigo Tribe); **Saint Walker** (Blue Lantern Corps); **Atrocitus** (Red Lantern Corps); **Larfleeze** (Orange Lantern Corps); **Arkillo** (Sinestro Corps); **Carol Ferris** (Star Sapphire Corps)
ENEMIGOS Invictus

Los Nuevos Guardianes surgieron cuando el Green Lantern Kyle Rayner se halló en posesión de unos anillos de otros cuerpos de Linternas que dejaron a sus dueños por él. Sin saber por qué, Rayner fue objeto de una persecución galáctica cuando esos cuerpos trataron de recuperarlos. Pero cuando lo atacaron los Guardianes, convencidos de que los había robado, Saint Walker y Larfleeze lo ayudaron, y hasta sus perseguidores se unieron para defenderlo. Tras ello, Larfleeze reveló que el arcángel Invictus provocó la migración de los anillos y que ellos, como Nuevos Guardianes, debían derrotarlo antes de que aniquilara el sistema Vega. El equipo venció a Invictus y descubrió al auténtico responsable del incidente de los anillos. Era la Guardiana exiliada Sayd, que creía que Rayner era el único Linterna capaz de canalizar los siete aspectos del espectro emocional, y solo así se podía ganar a Invictus.

Hubo un equipo anterior de Nuevos Guardianes, procedentes de varias naciones, elegidos como representantes de la raza humana y mejorados para constituir el siguiente eslabón en la evolución de la humanidad. **Al**

CAMBIO DE GUARDIA
Atrocitus, Carol Ferris y Larfleeze sustituyeron a Bleez, Fatalidad y Glomulus como Nuevos Guardianes.
1 Glomulus
2 Kyle Rayner
3 Bleez
4 Saint Walker
5 Munk
6 Arkillo
7 Fatalidad

NEWSBOY LEGION [LEGIÓN DE REPARTIDORES]

DEBUT *Star Spangled Comics* #7 (abr. 1942)
BASE Metrópolis
MIEMBROS Discursos, Bocazas, Broncas, Tommy Tompkins, Walter Johnson, Famous Bobby
ALIADOS Guardián, Superboy
ENEMIGOS Lex Luthor

La Legión de Repartidores fue un equipo de delincuentes juveniles reformados. Recorría las calles de Metrópolis bajo la atenta mirada del Guardián –el agente de policía Jim Harper–, que quería proteger a estos huérfanos de la dura vida en la calle. La Legión maduró durante la II Guerra Mundial y después formó el Proyecto Cadmus, un laboratorio pionero en investigación genética.

Uno de los primeros objetivos de Cadmus fue clonar a Jim Harper, reviviendo al Guardián. Su laboratorio sufrió luego el ataque de Slezz, una criatura de Apokolips. Durante esa breve conquista aparecieron los clones adolescentes de los adultos que forman la Legión actual, recreando la original y preparándola para nuevas aventuras. Entre ellos estaba la primera Repartidora, Famous Bobby. **Al**

ZUMBANDO
Los Repartidores se han metido en más de un aprieto, y de la mayoría han salido gracias a la tecnología de Cadmus, como el Carromato.

1 Guardián
2 Bocazas
3 Walter «Flip» Johnson
4 Tommy Tompkins
5 Discursos
6 Broncas

NIGHT FORCE [FUERZA NOCTURNA]

DEBUT *New Teen Titans* (Vol. 1) #21 (jul. 1982)
VERSIÓN ACTUAL *Night Force* (Vol. 3) #1 (mayo 2012)
MIEMBROS Jim Duffy, Zoe Davis, Brian Greene
BASE Washington D. C.
ALIADOS Barón Winters
ENEMIGOS Kassandra Fey

El barón Winters no podía abandonar la mansión Wintersgate salvo para viajar a otras épocas, así que reunió a la Fuerza Nocturna para que luchara contra los demonios a los que él no podía enfrentarse. Guiado por el Libro de la Noche, juntó al agente de policía Jim Duffy, a Zoe Davis y al senador Brian Greene para combatir a los Gatherers («Recolectores»), misterioso grupo liderado por la mística e intemporal Kassandra Fey.

Después de siglos de criar demonios psíquicos, los Gatherers estaban muy cerca de perfeccionar su arte. Entre tanto, gracias a la singularidad de Wintersgate, que existe en un nexo de varias épocas, Kassandra había estado absorbiendo los poderes de Winters. Utilizó a Davis como receptáculo y a Greene como progenitor de sus sucesivas generaciones de seres diabólicos. Pero el grupo la descubrió y le plantó cara. Duffy la mató, y a partir de entonces la Fuerza Nocturna asumió casos del barón en calidad de cuerpo de investigación especializado en ocultismo. **Al**

MENTE MAESTRA
El barón dirige todo desde su sillón, acompañado de su leopardo Merlín, mientras Jim Duffy y Zoe Davis hacen un curso acelerado de ocultismo.

NIGHTMASTER

DEBUT *Showcase* **#82 (mayo 1969)**
NOMBRE REAL James Rook
BASE Nueva York
ESTATURA 1,85 m **PESO** 83 kg
OJOS Azules **CABELLO** Gris
PODERES/HABILIDADES Su Espada de la Noche advierte del peligro, protege de la energía y obliga a los enemigos a decir la verdad
ENEMIGOS Pentáculo, Lord Meh
AFILIACIONES Pacto de las Sombras

El roquero Jim Rook y su novia Janet Jones fueron teletransportados desde la decrépita tienda Oblivion Inc. al reino de Myrra, en otra dimensión. Allí Rook descubrió que era heredero de Nightshade y recibió la Espada de la Noche. Él y Janet liberaron a Myrra de la tiranía de los warlocks y volvieron a la Tierra. Como Nightmaster, Jim se unió al Pacto de las Sombras para luchar contra amenazas místicas y acabó convirtiéndose en el líder del grupo a regañadientes.

Posteriormente, en la devastada Myrra, curó a Unbound, víctima de un hechizo, con otro hechizo que creó la Encantadora canalizando la bondad innata del héroe. El Pacto de las Sombras volvió a la Tierra, pero Rook se quedó para reconstruir y proteger Myrra. Luego regresó a Nueva York, a tiempo para luchar contra Lord Meh y liberar a su equipo. **AI**

NIGHTSHADE

DEBUT *Captain Atom* **(Vol. 1) #82 (sep. 1966)**
NOMBRE REAL Eve Eden
BASE Washington D. C.
ESTATURA 1,73 m **PESO** 63 kg
OJOS Azules **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Viaje dimensional por el País de las Nightshades; crea y manipula sombras tangibles; se transforma en sombra
ALIADOS Némesis, Encantadora
ENEMIGOS Gorila Grodd, Espectro

Maureen, la madre de Eve Eden, era la reina del País de las Nightshades, una dimensión mística. Allí se llevó a Eve y a su hermano Larry, pero el Íncubo la atacó y secuestró al niño. Eve prometió a su madre, moribunda, que lo rescataría.

Más tarde se convirtió en la agente del gobierno Nightshade y se unió al Escuadrón Suicida cuando su jefe, Amanda Waller, le prometió que el equipo la ayudaría a buscar a Larry. Finalmente descubrieron que Larry estaba poseído por el Íncubo y Deadshot tuvo que matarlo para destruir al ser maligno. Después Nightshade se unió a un grupo de héroes con poderes mágicos para luchar contra Espectro. Algunos de ellos, como Nightshade, siguieron luego combatiendo amenazas místicas como el Pacto de las Sombras. **AI**

NKVDEMON [NKVDEMONIO]

DEBUT *Batman* **#445 (mar. 1990)**
VERSIÓN ACTUAL *Aquaman and the Others* **#7 (ene. 2015)**
NOMBRE REAL Gregor Dosynski
ESTATURA 1,93 m **PESO** 109 kg
OJOS Rojos **CABELLO** No tiene
PODERES/HABILIDADES Fuerza y resistencia al dolor mejorados de forma experimental; experto en armas de fuego y en combate cuerpo a cuerpo
ENEMIGOS Aquaman, los Otros

Gregor Dosynski es el protegido de KGBestia. Fue entrenado y mejorado en un proyecto biotecnológico secreto ruso que lo dotó de una fuerza mental y una resistencia al dolor sobrehumanas, además de dejarle la piel roja y un aspecto diabólico (de ahí su nombre clave, NKVDemonio). Formó parte del grupo de villanos Caos junto con Cheshire, Maelstrom, Stranglehold y su mentor, KGBestia.

El grupo se enfrentó a Aquaman y a los Otros al tiempo que trataba de reactivar un satélite de la era soviética y lanzar sus misiles nucleares a la Tierra. NKVDemonio fue vencido por el Prisionero de Guerra. Caos logró lanzar un misil, pero los Otros lo desviaron gracias a su nuevo aliado, Vostok-X, antiguo socio de KGBestia. Vostok-X lo redirigió a su base lunar y, supuestamente, perdió la vida en la explosión. NKVDemonio, al parecer, huyó, posiblemente para escribir el próximo capítulo de su violenta historia con Aquaman. **MM**

EL ROSTRO DEL MAL
El uso de esteroides experimentales convirtió a NKVDemonio en un poderoso soldado, pero le dio un aspecto aterrador.

NIGHTMARE NURSE [ENFERMERA DE PESADILLA]

DEBUT *Phantom Stranger* **(Vol. 4) #8 (jul. 2013)**
NOMBRE REAL Asa
ESTATURA 1,75 m **PESO** 59 kg
OJOS Rojos **CABELLO** Pelirrojo
PODERES/HABILIDADES Gran capacidad de curación espiritual; crea cuerpos de energía
ALIADOS Deadman, John Constantine
ENEMIGOS Plaga, Sindicato del Crimen de América

Esta enfermera es un auténtico misterio incluso entre sus peculiares colegas de la Liga de la Justicia Oscura. Zatanna la invocó después de que Question apuñalara al Fantasma Errante, pues sabía que solo sus poderes podrían curar aquella herida sobrenatural. La Enfermera se irritó, pero estaba obligada a ayudar debido al Juramento Hipocrático, que hizo ante los dioses Apolo y Panacea, de manera que salvó al Fantasma Errante extrayendo su alma de la tierra de Non, y luego se quedó con la Liga de la Justicia Oscura durante la Guerra de la Trinidad y la batalla contra la Plaga.

La Enfermera de Pesadilla tiene un pasado romántico con John Constantine que no acabó bien para ninguno de los dos. Además de sus poderes curativos, fue capaz de crear un clon de la Cosa del Pantano, que no obstante sobrevivió poco tiempo. **AI**

NIMROD

DEBUT *Shadow of the Bat* **#7 (dic. 1992)**
NOMBRE REAL Dean Hunter
BASE Gotham City
ESTATURA 1,88 m **PESO** 88 kg
OJOS Azules **CABELLO** Rubio
PODERES/HABILIDADES Su traje militar de camuflaje lo hace invisible; gafas con selector de objetivos de infrarrojos; guantelete con minipistola
ENEMIGOS Batman, Robin

El fotógrafo Dean Hunter se peleó con el villano Chancer en Texas y durante la riña murió la novia de Hunter. Chancer huyó y encarcelaron a Hunter por asesinato, pero logró fugarse de prisión, robó un traje experimental militar y juró que atraparía a Chancer. Sus pesquisas lo llevaron a Gotham City, donde, al igual que Nimrod, al principio interfirió en la caza de Batman de Chancer, que se había unido a los Inadaptados.

Luego se redimió al ayudar a Robin a descubrir dónde retenían los Inadaptados a Batman, el comisario Gordon y el alcalde Krol, a quienes salvó la vida. Nimrod atacó a los Inadaptados, resuelto a atrapar a Chancer y destapar la verdad de lo que había sucedido en Texas. Pero Batman llegó a tiempo para derrotar a la banda, y al final Chancer y Dean Hunter fueron encarcelados (si bien Hunter espera ser absuelto). **AI**

NOBODY

DEBUT *Batman and Robin* **(Vol. 2) #1 (nov. 2011)**
NOMBRE REAL Morgan Ducard; Maya Ducard
BASE Gotham City
ESTATURA 1,85 m **PESO** 88 kg
OJOS Marrones **CABELLO** No tiene
PODERES/HABILIDADES Experto tirador y hábil en combate cuerpo a cuerpo; torturador profesional
ENEMIGOS Batman, Damian Wayne

Morgan Ducard es el hijo del asesino Henri Ducard y la espía Felicity Strode. Mató a su madre creyendo que esta traicionaría a su padre, y después fue instruido en el negocio familiar: matar. Bruce Wayne también se formó con él bajo la tutela de Henri, y entre ellos nació una rivalidad de por vida. Henri ordenó a Morgan que matara a Bruce, pero este lo venció y lo humilló ante su padre.

Morgan juró venganza, adoptó la identidad de Nobody y se entregó a una espiral de masacre en Gotham City. Trató de corromper a Damian, el hijo de Batman, hasta que el chico perdió el control y lo mató. La hija de Morgan, Maya, que también fue criada para matar, asumió el legado de su padre como Nobody y buscó vengarse de Damian, pero al final llegaron a una especie de recelosa reconciliación. **AI**

NORTHWIND

DEBUT *All-Star Squadron* **#25 (sep. 1983)**
NOMBRE REAL Norda Cantrell
ESTATURA 1,83 m **PESO** 88 kg
OJOS Marrones **CABELLO** No tiene
PODERES/HABILIDADES Vuelo; fuerza y resistencia mejoradas; se comunica con las aves
ALIADOS Black Adam, Atom Smasher
ENEMIGOS Hawkman
AFILIACIONES Infinity Inc.

Este hijo híbrido del antropólogo humano Cantrell y de madre feitheriana creció en la ciudad oculta de Feather, en el norte de Groenlandia. Es el ahijado del Hawkman Carter Hall y rivalizó con el hijo de este, Hector (después Doctor Destino). De adulto, Norda se unió a Infinity Inc. como Northwind. Después de la muerte de Hector Hall, ayudó a los feitherianos a reconstruir su hogar y convertirlo en la Nueva Feithera.

Al principio Northwind tenía un aspecto híbrido entre ave y humano, pero luego se transformó por completo en ave y perdió la capacidad del habla. Continuó como vigilante y se unió a Black Adam y otros para matar a villanos. Hawkman le cortó las alas para que dejara de matar, pero le crecieron de nuevo y ayudó a Black Adam a tomar Kahndaq, su tierra natal. **AI**

NIGHTWING

DATOS

DEBUT *Detective Comics* (Vol. 1) # 38 **(abr. 1940)**
VERSIÓN ACTUAL *Nightwing* (Vol. 3) # 1 **(nov. 2011)**
NOMBRE REAL Richard Grayson
BASE Gotham City; Nueva York (con los Titanes)
ESTATURA 1,78 m **PESO** 79 kg **OJOS** Azules **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Gran talento en artes marciales, instruido por Batman; experto acróbata, gimnasta y escapista; muy atlético y ágil; muy inteligente y con conocimientos avanzados en tecnología; líder y estratega natural; sus armas incluyen los bastones Escrima, y tiene acceso a los dispositivos y la tecnología de la batcueva
ALIADOS Batman, familia Batman, Helena Bertinelli, Tim Drake
ENEMIGOS Bromista, Paragon, Tony Zucco
AFILIACIONES Titanes, Spyral, Batman Inc., Jóvenes Titanes

Con los años, Dick Grayson se ha forjado su propia fama. Fue el Robin original del Batman Bruce Wayne y después asumió el papel de Nightwing. Cuando se desveló su identidad, dejó su traje por un puesto de superespía en la organización clandestina Spyral. A lo largo de su azarosa vida, Grayson ha demostrado ser uno de los combatientes del crimen más brillantes y resistentes del mundo, y un líder natural. Su carisma es tan formidable como su habilidad para la lucha, su talento acrobático y su capacidad deductiva. Es un héroe de héroes que conserva un contagioso talante positivo pese a su trágica existencia.

DE UN VISTAZO

Huida del circo
Dick Grayson era un popular acróbata y la joven estrella de los Grayson Voladores del Circo Haly, pero su vida dio un vuelco cuando asesinaron a sus padres durante un número de trapecio en Gotham City. Entonces fue adoptado por Bruce Wayne, que se convirtió en su tutor.

El primer Robin
Cuando Grayson descubrió que Batman y Bruce Wayne eran la misma persona, empezó a instruirse con el héroe y adoptó la identidad de Robin para luchar contra el crimen. Como joven compañero del Caballero Oscuro, Grayson constituyó un modelo para los Robin posteriores.

Nightwing entra en escena
Después de abandonar Gotham para unirse a otros jóvenes héroes, Dick se convirtió en Nightwing, resuelto a alejarse de la sombra de Batman. Se estableció por un tiempo en Chicago, donde comprobó que los vigilantes no eran bienvenidos.

Como la joven estrella del popular número de circo de los Grayson Voladores, Dick conoció pronto la emoción de desafiar a la muerte. Fue el único hijo de John y Mary Grayson, los artistas sénior del arriesgado espectáculo familiar del Circo Haly. Sus padres lo adoraban y él se esforzó por ser el mejor de los hijos.

Por desgracia, estaba destinado a una vida con unos altibajos comparables a las famosas montañas rusas de Amusement Mile, en Gotham City. Nada lo marcó tanto como la noche en que vio a sus padres caer en picado al suelo durante su célebre número de trapecio. Un mafioso llamado Anthony Zucco había saboteado su equipo, y los Grayson sénior murieron frente a un numeroso público que incluía al multimillonario Bruce Wayne.

Bruce reconocía en Dick algo de sí mismo, y decidió ser su tutor. Dick, llevado por la sed de justicia, deseaba castigar a los responsables de la muerte de sus padres, y demostró ser tan brillante y capaz como esperaba Bruce. A fin de ayudarlo a superar su dolor, Bruce le desveló que era Batman y le dio acceso a la batcueva bajo la mansión Wayne. Poco antes del homicidio de sus padres, Dick había visto a Zucco amenazando al propietario del circo; con la instrucción de Batman, se convirtió en el joven héroe y justiciero Robin, y luchó contra matones como Zucco.

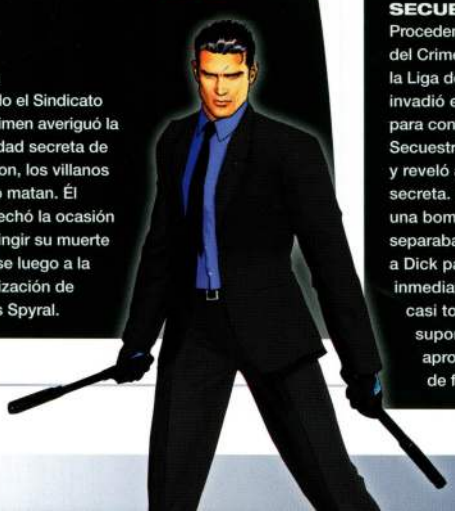
CURVA DE APRENDIZAJE
Dick se formó desde niño como acróbata circense, y su férrea determinación de vengar a sus padres lo convertía en el perfecto candidato para el estricto régimen de entrenamiento de Batman.

Después de pasar varios años luchando contra el crimen junto a Batman, Grayson sintió el prurito de volar del nido y colaborar con otros jóvenes héroes, y acabó fundando los Jóvenes Titanes. Con todo, poco después se estableció en solitario como Nightwing. Primero adoptó un traje azul y amarillo, y después, uno rojo y negro con un blindaje similar al del batitraje de Batman y dispositivos parecidos a los del cinturón de herramientas del Caballero Oscuro, entre ellos un garfio, así como varios elementos personales, como su arma favorita, los bastones Escrima.

Cuando Grayson supo que Zucco vivía y se hacía llamar Billy Lester, asistente del alcalde de

SECUESTRADO
Procedente de Tierra-3, el Sindicato del Crimen, homólogo corrupto de la Liga de la Justicia de Tierra-0, invadió el mundo de Nightwing para conquistarlo, y casi lo logró. Secuestró a Nightwing, lo maltrató y reveló al público su identidad secreta. Después lo conectó a una bomba que se activaría si lo separaban de ella. Lex Luthor tuvo que matar a Dick para desactivarla, pero lo reanimó de inmediato con adrenalina. Después de esto, casi toda la comunidad de superhéroes lo suponía muerto, así que Grayson decidió aprovechar la ocasión y empezó a trabajar de forma clandestina para Batman en Spyral.

EXPUESTO
La Superwoman del Sindicato del Crimen expuso ante las cámaras al alter ego de Dick Grayson y acabó con su carrera como Nightwing... por un tiempo.



Espía
Cuando el Sindicato del Crimen averiguó la identidad secreta de Grayson, los villanos casi lo matan. Él aprovechó la ocasión para fingir su muerte y unirse luego a la organización de espías Spyral.

HISTORIAS CLÁSICAS

***Star Spangled Comics* #65 (feb. 1947)** Como Robin, Dick Grayson consigue un número en solitario y ocupa la codiciada cubierta en su debut.

***Tales of the Teen Titans* #44 (jul. 1984)** Grayson se licencia como Robin y se convierte en el héroe Nightwing en el dramático arco argumental «El contrato de Judas».

***Nightwing (Vol. 2)* #1 (oct. 1996)** Grayson se afinca en la nueva ciudad de Blüdhaven y se gana su propia galería de villanos en su primera serie.

***Robin: Year One* #s 1-4 (dic. 2000-mar. 2001)** Se ahonda en su pasado y se documentan sus primeros años como Robin, enfrentándolo a tipos como el Sombrerero Loco y Dos Caras.

DE ENTRE LOS MUERTOS

Tras el cambio de régimen de Spyral y de que Batman se hallara al borde de la muerte a manos del Joker, Dick Grayson regresó a Gotham City para revelar a la familia Batman que seguía vivo y coleando. El Agente Cero de Spyral creyó que Dick se estaba despidiendo de sus amigos, pero estaba enviando un mensaje en clave a sus aliados, pues seguía trabajando contra la agencia a la que fingía servir.

BRUSCA BIENVENIDA
Cuando Grayson reveló a sus amigos que seguía vivo, recibieron la noticia con alegría, pero a Capucha Roja no le hizo gracia el engaño.

Chicago, Nightwing se trasladó a esa ciudad por un tiempo, resuelto a llevarlo ante la justicia. Pero el destino quiso que uniera fuerzas con su enemigo para luchar contra un mal mayor, el villano maníaco llamado el Bromista. Una vez lo derrotaron, Nightwing metió por fin a Zucco entre rejas.

Luego el Sindicato del Crimen secuestró a Nightwing en Tierra-3 y expuso su identidad secreta al mundo entero. Entonces Grayson decidió fingir su muerte y unirse a Spyral, una organización clandestina que seguía de cerca a los superhéroes del mundo. Pero Dick, que ahora era el Agente 37, trabajaba en realidad de topo para Batman sin que lo supieran sus jefes, con el fin de acabar con el régimen corrupto de Spyral y dar paso a una nueva era en la agencia. Cuando consiguieron su objetivo, Grayson decidió quedarse y formar una alianza con Helena Bertinelli, la nueva jefa de operaciones de Spyral; sin embargo, aún abrigaba planes secretos para desmantelar la organización desde dentro.

En el pasado más reciente, convencido de que era mucho más útil como superhéroe, Grayson retomó su papel de Nightwing y regresó a la belicosa Gotham City, decidido a abrirse su propio camino al tiempo que ayudaba a los que más quería. **MM**

RENACIMIENTO

TITANES REUNIDOS
Con el regreso del correcaminos júnior original, Wally West, a una renovada y frágil realidad, ¡vuelven los Jóvenes Titanes originales! Estos grandes amigos y camaradas se reúnen y deciden retomar su misión primigenia de hacer el mundo mejor. Pero ¿lograrán esta vez Kid Flash, Donna Troy, Roy Harper, Garth de Shayeris y Lilith seguir sin objeción las órdenes de su líder Nightwing, cuya confianza está en entredicho?

«Yo fui Robin. Yo fui el primero.»

DICK GRAYSON

HALCÓN NOCTURNO
En las diversas facetas de su carrera contra el crimen, Nightwing ha cazado a villanos y criminales como un agente de la justicia implacable.

EN EL ARCHIVO

Dick Grayson es uno de los personajes más antiguos y populares del panteón de DC Comics. Se introdujo en los cómics de Batman para iluminar su tenebroso mundo. Con los años ha crecido junto a sus lectores, y sea cual sea su encarnación, conserva su eterno carácter optimista y edificante.

Compañero fiel

Robin debutó tan solo once números después que Batman, y enseguida se ganó un puesto como valioso aliado, demostrando su coraje combate tras combate. A diferencia de muchos personajes que debutaron en la Edad de Oro de los cómics, en las décadas de 1930 y 1940, su trágica historia ha cambiado poco desde entonces, pese a los eventos que han alterado la continuidad, como Crisis en Tierras Infinitas. En todas sus encarnaciones, Dick Grayson era el hijo de unos acróbatas circenses al que adoptó Bruce Wayne (alias Batman) después de que el gánster Anthony Zucco matara a sus padres. Después de años de lucha junto a Batman, Robin dejó la batcueva para ingresar en la Universidad de Hudson.

JÓVENES TITANES
Los Jóvenes Titanes, versión juvenil de la JLA, tenían a Robin como líder. En la década de 1980, cuando se relanzó el título con nuevos personajes, Robin era más independiente que nunca, vivía en la Torre de los Titanes y adoptó el nombre de Nightwing.

Regreso a Gotham City

Mientras Batman hallaba un nuevo Robin en el joven Jason Todd, Dick Grayson se convirtió en Nightwing y formó los Jóvenes Titanes, apareciendo solo de modo ocasional en Gotham City. Cuando dejó a los Titanes, volvió a Gotham por un tiempo, pero luego buscó otro territorio y se convirtió en el protector de la vecina ciudad de Blüdhaven. Con todo, pese a sus triunfos personales, siempre acababa volviendo a la batcueva. De hecho, cuando Batman se perdió en el tiempo a raíz de las maquinaciones del villano Darkseid, Dick se calzó con valentía las botas de su mentor como nuevo Caballero Oscuro, asistido por el nuevo Robin, Damian Wayne.

LA NOCHE Y EL DÍA
Siempre optimista y propenso a quitar hierro a cualquier asunto, Dick Grayson era lo opuesto a Damian Wayne, un Robin intranquilo y pensativo.

OBLIVION

DEBUT *Green Lantern: New Guardians Annual* **(Vol. 1) #2 (jun. 2014)**
NOMBRE REAL Kyle Rayner (doble maligno)
ESTATURA Variable **PESO** Variable
OJOS Rojos **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Fuerza sobrehumana, metamorfo, telepatía, proyección de ilusiones y energía, manipulación de constructos
ALIADOS Carol Ferris
ENEMIGOS Kyle Rayner

Oblivion se formó cuando Kyle Rayner atravesó el Muro de la Fuente que rodea el universo. Es el doble oscuro de Kyle, nacido del miedo, la codicia y la rabia del antiguo Linterna Verde.

Poseyendo los recuerdos de su progenitor, se dirigió a la Tierra y, creyéndose el original, trató de vivir como Kyle. Pero su retorcida sensibilidad afloró enseguida y aterrorizó a toda una ciudad con ilusiones ópticas, transformando a su población en monstruos. El auténtico Rayner se dio cuenta de que no podía derrotar a su imagen reflejo, pero entonces intervino su padre y puso fin al combate. Oblivion se recuperó y volvió a atacar, pero entonces se percató de su origen, y Kyle se fundió con él y reabsorbió sus propios instintos básicos. Luego regresó al borde del universo y arrastró a ambos más allá del Muro de la Fuente. **WW**

OBSIDIAN

DEBUT *All-Star Squadron* **(Vol. 1) #25 (sep. 1983)**
VERSIÓN ACTUAL *Earth 2: World's End* **(Vol. 1) #8 (ene. 2015)**
NOMBRE REAL Todd James Rice
ESTATURA 1,80 m **PESO** 88 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Se transforma en sombra; fuerza sobrehumana, vuelo; modifica su tamaño; manipula construcciones de sombras
ALIADOS Jade, Alan Scott, Damon Matthews
ENEMIGOS Ian Karkull, Mordru, Eclipso

Todd Rice se crió con una familia de adopción que lo maltrató. De adolescente dio con su hermana gemela, Jennie-Lynn Hayden, y, como Jade y Obsidian, formaron Infinity Inc. con otros metahumanos. Después ambos descubrieron que su padre biológico era el Cruzado Esmeralda Alan Scott y su madre, Rose Canton, alias Rosa y Espina, la enajenada reina de las plantas.

Los poderes sombríos de Todd se debían a cierta conexión con un reino místico de las tinieblas. A raíz de sus cambios de humor, le diagnosticaron esquizofrenia; y así como fue un valioso miembro de la JSA, brevemente fue también su peor enemigo. Cuando murió Jade, Obsidian perdió sus poderes y se retiró. Luego los recobró y se unió de nuevo a la JSA y después a la Liga de la Justicia. **WW**

ODYSSEUS [ODISEO]

DEBUT *Deathstroke* **(Vol. 2) #8 (jun. 2012)**
VERSIÓN ACTUAL *Deathstroke* **(Vol. 3) #3 (feb. 2015)**
NOMBRE REAL Charles Wilson
OJOS Uno, verde **CABELLO** Blanco
PODERES/HABILIDADES Hipnosis, posesión y control mental; muy hábil en el combate sin armas y en el uso de la espada
ALIADOS Lady Shiva, Tigre de Bronce
ENEMIGOS Deathstroke el Exterminador, Furia Roja, I Ching, Rose Wilson, Interpol

Charles ya era un monstruo retorcido cuando trabajaba para la CIA. Instruyó a su hijo Slade como soldado e hizo de su infancia un infierno, pero le proporcionó los cimientos para que luego se convirtiera en Deathstroke el Exterminador. Cuando Charles murió, el mundo fue un lugar mejor. Pero su nieto, Jericó, se vio obligado a resucitarlo, y Charles –ahora llamado Odiseo– usó sus poderes y su carisma para llegar a la cumbre de la Liga de Asesinos, y utilizó su capacidad de control mental para empujar a naciones enteras a cruentas disputas.

Secuestró a sus nietos, Jericó y Rose, pues necesitaba su talento metahumano para reforzar su control psiónico y su sanguinario ejército. Pero su campaña de terror halló la resistencia de Deathstroke y sus aliados, y resultó en su segunda muerte. **WW**

OLYMPIAN [OLÍMPICO]

DEBUT *Super Friends* **(Vol. 1) #9 (dic. 1977)**
VERSIÓN ACTUAL *Justice League International Annual* **(Vol. 3) #1 (oct. 2012)**
NOMBRE REAL Aristides Demetrios
BASE Grecia
OJOS Marrones **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES La fuerza de Hércules, el vuelo de Zetes y Calais, la velocidad de Atalanta y la visión de rayos X de Linceo, entre otros
ENEMIGOS Equidna, Reina Abeja, Fain Y'onia, Hermano Ojo

Aristides Demetrios es un héroe moderno de la cultura antigua. Luce el legendario vellocino de oro y tiene acceso a los poderes, habilidades y dones sobrehumanos de todos los miembros de los Argonautas, el ejército de grandes guerreros y semidioses que acompañó a Jasón en su épico viaje. A lo largo del tiempo, las distintas personalidades de los donantes de poderes del vellocino han pretendido imponerse, haciendo de Olímpico un aliado impredecible.

Demetrios fue reclutado como representante de su país en los Guardianes Globales, un equipo internacional de superhéroes, y luego sirvió con honores en el Ultramarine Corps. Debido a sus armas divinas, ha actuado como agente ocasional de los dioses griegos –sobre todo de Zeus– e incluso ha afirmado ser uno de ellos. **WW**

OCEAN MASTER [AMO DEL OCÉANO]

DEBUT *Aquaman* (Vol. 1) #29 **(sep.–oct. 1966)**
VERSIÓN ACTUAL *Aquaman* (Vol. 7) #0 **(nov. 2012)**
NOMBRE REAL Orm I (Orm Marius)
BASE Atlantis
ESTATURA 1,80 m **PESO** 91 kg
OJOS Negros **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Fuerza sobrehumana, velocidad, resistencia y durabilidad; respira bajo el agua y posee artefactos místicos que le conceden el control del clima y de grandes cantidades de agua
ALIADOS General Rodunn
ENEMIGOS Aquaman, Mera, Liga de la Justicia, Vulko
AFILIACIONES Trono de Atlantis, la Fosa, penitenciaría de Belle Rêve

Orm desprecia a la humanidad que respira aire pero, como obediente guerrero de Atlantis, se rige por un férreo código de conducta. Cuando su hermanastro, Arthur Curry, abdicó del trono de Atlantis para vivir bajo el sol como Aquaman, Orm pasó a ser el rey y gobernó en beneficio de su pueblo, pese a su fuerte inclinación a atacar a los moradores terrestres.

Por eso, cuando el maquinador Vulko orquestó con sutileza una guerra entre Atlantis y América, el Amo del Océano se deleitó propinando un buen castigo a las crueles criaturas que llevaban siglos contaminando sus aguas. Puso en marcha los planes de emergencia que había preparado Aquaman para la guerra y lanzó un ataque devastador contra el este de EE UU, inundando Gotham City, Metrópolis y Boston. Miles de humanos se ahogaron antes de que Aquaman, Mera y la Liga de la Justicia controlaran las mareas.

El conflicto acabó cuando Orm cedió de buena gana el trono a Arthur, pero se llevó una sorpresa cuando su hermano lo traicionó y lo entregó a los pobladores de la superficie para que lo encerraran como a un malhechor común. Pero él se fugó enseguida de Belle Rêve y busca venganza. **WW**

SUCIOS TERRESTRES
No es que Orm odiara a los sucios terrestres, pero prefería no compartir el planeta con ellos.

EN EL ARCHIVO

Al principio, el Amo del Océano era un saqueador subacuático que hostigaba sin cesar a Aquaman por razones que hasta él mismo ignoraba. Hizo falta una invasión alienígena y la inadvertida intervención de Deadman para romper su bloqueo mental y revelar que en realidad el villano era el hermanastro del rey del mar. Después de esta revelación, su rivalidad fue aún mayor. Desde ese momento, en cada continuidad retroactiva de Aquaman, Orm siempre ha sido el archienemigo de Arthur Curry.

HERMANOS EN ARMAS
Ni los lazos de sangre evitaron que Aquaman y el Amo del Océano lucharan por la supremacía y la supervivencia.

OLYMPIAN GODS [DIOSES OLÍMPICOS]

DEBUT *All-Star Comics* (Vol. 1) #8 **(dic. 1941)**
VERSIÓN ACTUAL *Wonder Woman* #1 **(nov. 2011)**
BASE Monte Olimpo
MIEMBROS/PAPEL **Zeus**: dios de los cielos, rey de los dioses del Olimpo; **Hera**: diosa de las mujeres y el matrimonio; **Poseidón**: dios de los mares; **Hades**: dios del inframundo; **Deméter**: diosa de la cosecha y la abundancia; **Hestia**: diosa del hogar; **Afrodita**: diosa del amor, la belleza, el placer y la procreación; **Dioniso**: dios del vino y la fiesta; **Hermes**: mensajero de los dioses, patrón de ladrones, curanderos y viajeros; **Apolo**: dios de la luz, la poesía, la música y los pastores; **Ares**: dios de la guerra; **Artemisa**: diosa de la caza; **Atenea**: diosa de la sabiduría, la guerra, la inspiración, la justicia, la civilización y la ley
ENEMIGOS Primogénito
AFILIACIONES Amazonas, atlantes

Los dioses inmortales del Olimpo son una raza de poderosas y caprichosas entidades extradimensionales que lograron fama y notoriedad en la lejana historia antigua de la humanidad. Ligados a las tribus de la actual Grecia, se nutrieron del culto de los mortales.

Sus hazañas dieron forma a la cultura y el progreso a medida que defendían a héroes humanos, propagaban monstruos y se mezclaban con los seres inferiores que los temían y adoraban. El resultado de tantos siglos de devaneos fue una raza de poderosos semidioses, entre ellos Deimos, Enio, Phobos, Dioniso, Eris (Éride), Hécate, Harmonía, Morfeo, Perséfone, Tritón, Hércules (Heracles) y Diana, la campeona llamada Wonder Woman.

Los dioses reñían de manera constante entre sí hasta que se aburrieron y se alejaron de los asuntos humanos. Ahora solo interactúan con los humanos en secreto, cuando su descendencia amenaza con hacer maldades o si una crisis cósmica los obliga a actuar en defensa de sus propias vidas o intereses. **WW**

INMORTALES OLÍMPICOS

1 Poseidón	8 Hermes
2 Zeus	9 Afrodita
3 Hades	10 Artemisa
4 Deméter	11 Atenea
5 Hera	12 Hestia
6 Apolo	13 Hércules
7 Dioniso	

EN EL ARCHIVO

Los olímpicos solían dar problemas a Wonder Woman y las amazonas de Isla Paraíso. En su primera encarnación, las diosas olímpicas apoyaron las batallas de la princesa amazónica a favor de América y la democracia, pero el dios de la guerra y otros instigadores patriarcales entorpecían la tarea. En la década de 1980, se enfatizó la devoción de Diana por los dioses olímpicos, pero todavía le ocasionaban mucho dolor y tormento. No obstante, su nobleza y su tenacidad le granjearon un puesto en el panteón como diosa de la verdad.

MARTE MARCHA A LA GUERRA
El dios de la guerra –llamado Marte en su versión latina– buscaba enfrentar a amazonas y atlantes. Wonder Woman y Aquaman trataron de frenarlo.

TODO POR LOS AMIGOS
Jimmy Olsen siempre está dispuesto a dar la vida por sus amigos, como cuando hizo de escudo humano de Superman, que había perdido sus poderes.

OLSEN, JIMMY

DEBUT *Superman* (Vol. 1) #13 **(nov.-dic. 1941)**
VERSIÓN ACTUAL *Action Comics* (Vol. 3) #1 **(nov. 2011)**
NOMBRE REAL James Bartholomew Olsen
BASE Metrópolis
ESTATURA 1,70 m **PESO** 68 kg
OJOS Verdes **CABELLO** Pelirrojo
PODERES/HABILIDADES Temerario y leal; hábil fotógrafo con finas capacidades deductivas y olfato periodístico; tiene un reloj que emite señales que solo pueden oír Superman y otros metahumanos
ALIADOS Clark Kent, Lois Lane, Perry White, Bizarro, Ron Troupe, Steve Lombard
ENEMIGOS Lex Luthor, Morgan Edge, Regis Tuttle
AFILIACIONES Personal del *Daily Planet,* senador Sam Lane

James Bartholomew Olsen era uno de los niños más ricos de EE UU, pero nunca quiso un solo penique de sus deshonestos padres. Se avergonzaba de cómo amasaron su fortuna y, cuando la heredó, donó todo el dinero a la beneficencia.

Jimmy quería demostrar su valía al mundo, y eso empezó cuando hizo las primeras fotografías de Superman y compartió esa primicia mundial con su amiga y colega periodista Lois Lane. El novato fotorreportero entabló enseguida amistad con otro periodista del *Daily Planet,* Clark Kent, que compartía su pasión por los juegos de ordenador y las películas de ciencia ficción de serie B; y aunque solían sacarse mutuamente de quicio, también compartían piso.

Gracias a esa íntima amistad con Clark –y, por otro lado, con su alter ego, Superman–, Jimmy ha presenciado y documentado algunas de las mayores catástrofes de Metrópolis y de la historia del mundo, por lo que se ha ganado el apodo de «amigo de Superman». Su relación lo ha hecho asimismo objetivo de los enemigos del Hombre de Acero, como Lex Luthor, que una vez lo secuestró y torturó para atraer la atención del superhéroe. Después de años de secreto, al final Clark reveló a Jimmy su verdadera identidad. **WW**

EN EL ARCHIVO

En 1954, Jimmy obtuvo su propio título como un personaje singular, que tan pronto demostraba su talento periodístico como adoptaba formas extrañas que ponían a la sociedad en peligro. Pero en 1970 cambió: Jimmy era un resuelto y fornido investigador que destapó proyectos secretos de clonación o a los Nuevos Dioses, y reimaginó monstruos junto a una nueva Legión de Repartidores. Se convirtió en Mr. Action, el cruzado del *Daily Planet*.

UN IMÁN PARA LOS PROBLEMAS
En la década de 1960, la curiosidad de Jimmy lo llevó a menudo a situaciones muy raras. Una vez probó una pistola de rayos amplificadores y se convirtió en un hombre tortuga gigante; como siempre, Superman controló la situación.

O.M.A.C.

DEBUT *O.M.A.C.* **#1 (sep.–oct. 1974)**
VERSIÓN ACTUAL *O.M.A.C.* **(Vol. 4) #1 (nov. 2011)** **NOMBRE REAL** Kevin Kho
ESTATURA Variable **PESO** Variable
OJOS Amarillos **CABELLO** Azul
PODERES/HABILIDADES Proyección de energía; superfuerza; puede ser teletransportado por Hermano Ojo
ALIADOS Jody Robbins, Hermano Ojo
ENEMIGOS Industrias Cadmus, Jaque Mate, Amazing Man, Psi-Fi Man, Escuadrón Suicida

El camboyano Kevin Kho se quedó huérfano cuando unos señores de la guerra mataron a su familia. Emigró a EE.UU., estudió genética y fue contratado por Industrias Cadmus. La inteligencia artificial Hermano Ojo lo transformó en un monstruo tecnoorgánico con superpoderes llamado OMAC (Objeto Mecánico Artificial de Combate) y lo usó para saquear los datos de Cadmus.

Kho recuperó el control de sí mismo pero se quedó atrapado en la forma de OMAC. Se unió a la Liga de la Justicia Internacional, pero Hermano Ojo volvió a controlarlo y traicionó al equipo. El Sindicato del Crimen lo utilizó entonces contra el Escuadrón Suicida, hasta que lo mandaron a otra dimensión, donde ayudó a la Liga de la Justicia Unida a luchar contra los nazis. **SW**

UN HOMBRE CAMBIADO
La vida de Kevin Kho, marcada por el conflicto y por un TOC, cambió para siempre cuando Hermano Ojo lo convirtió en OMAC.

PALABRA CADABRA
Cuando oye la palabra «Omactivar», Kevin Kho se convierte en el imparable OMAC.

ORANGE LANTERN CORPS

DEBUT *Green Lantern* **(Vol. 4) #25 (ene. 2008)**
VERSIÓN ACTUAL *Green Lantern: New Guardians* **#3 (ene. 2012)**
BASE Larfleezia
MIEMBROS Larfleeze, Glomulus, Grubber, Gretti, Ceebiss, Clypta, Nat Nat, Blume, Sound Dancer, Warp Wrap
ALIADOS Nuevos Guardianes, Lantern Corps
ENEMIGOS Guardianes del Universo, Green Lanterns, Invictus, Sena la Errante, Tercer Ejército

Larfleeze es el portador del anillo naranja, que se nutre de su ilimitada avaricia –y que por supuesto no quiere compartir–. Los otros cuerpos de Linternas se componen de varios miembros, pero Larfleeze usa su anillo para formar su propio Orange Lantern Corps. El anillo absorbe a sus enemigos vencidos, a quienes luego invoca como constructos de energía naranja. Estos le ayudaron a matar a los angelicales habitantes de Orrery y en el posterior conflicto con el único superviviente, Invictus.

Sin embargo, los constructos no siempre obedecen. Se descontrolaron, por ejemplo, cuando Sayd, la «mascota» guardiana de Larfleeze, anduvo trasteando con el anillo. Entonces la entidad cósmica Sena la Errante transformó a siete constructos de nuevo en seres vivos, que se volvieron contra Larfleeze como Linternas Naranjas hechos y derechos. Lo esclavizaron por un tiempo, pero después él los desposeyó de sus poderes y los abandonó en un lejano planeta. **SW**

AGENTE NARANJA
Con su anillo de poder, Larfleeze absorbe la personalidad de sus enemigos y luego los invoca como miembros del Orange Lantern Corps.

OMEGA MEN

DEBUT *Green Lantern* **(Vol. 2) #141 (jun. 1981)**
VERSIÓN ACTUAL *Deathstroke* **(Vol. 2) #9 (jul. 2012)** **BASE** Vega
MIEMBROS NOTABLES Tigorr: se transforma en bestia; **Primus**: cerebro del grupo; **Broot**: fuerza aumentada, piel resistente a las lesiones; **Scrapps**: experto pistolero; **DOC**: robot bélico reformado; **Kalista**: espadachina; **Kyle Rayner**: anillo de poder blanco **ENEMIGOS** La Ciudadela, Pontífice de Changralyn

Los Omega Men eran un variopinto grupo de rebeldes que luchó por liberar de la tiranía de la Ciudadela a los planetas de Vega. El equipo incluía a Primus, su idealista líder; a Broot, de piel acorazada; al robot de guerra reformado DOC, y a Scrapps, último superviviente del planeta Voorl. Cuando el Linterna Blanca humano Kyle Rayner visitó Vega, los Omega Men lo capturaron y, en apariencia, lo ejecutaron ante las cámaras, pero en realidad lo forzaron a unirse a sus filas. A continuación, robaron la nave del virrey de la Ciudadela, «secuestraron» a Kalista, princesa de los brahmanes de Euphorix, y robaron un objeto sagrado de los alienígenas pacifistas Changralyn. También desvelaron que la Ciudadela había cometido un genocidio en Voorl para saquear sus reservas del raro mineral Stellarium. **SW**

ONOMATOPOEIA [ONOMATOPEYA]

DEBUT *Green Arrow* **(Vol. 3) #12 (mar. 2002)**
BASE Gotham City
ESTATURA 1,80 m **PESO** 82 kg
PODERES/HABILIDADES Sigilo; asesino efectivo y brutal con armas basadas en el sonido
ALIADOS El Joker **ENEMIGOS** Flecha Verde, Batman, Connor Hawke **AFILIACIONES** Sociedad Secreta de Supervillanos

Onomatopeya es un misterioso asesino en serie, armado y peligroso, con la extraña habilidad de imitar los sonidos que lo envuelven. Lo último que sus víctimas suelen oír es la palabra «¡BANG!». Su primera víctima importante fue Connor Hawke (el segundo Flecha Verde); este sobrevivió a duras penas y el villano intentó matarlo en el hospital, pero Oliver Queen, el primer Flecha Verde y padre de Connor, lo impidió junto a Canario Negro.

En la Crisis Infinita, Onomatopeya se unió a la Sociedad Secreta de Supervillanos y fue barajado como miembro del Escuadrón Suicida, pero al cabo fue rechazado. Disparó y casi mata a Deadshot, y luego sacó al Joker del Asilo Arkham para distraer a Batman, su objetivo más codiciado. Su plan fracasó, y entonces se disfrazó del vigilante Baphomet, se ganó la confianza del Caballero Oscuro y asesinó a la amante de Bruce Wayne, Silver St. Cloud. **SW**

ONYX

DEBUT *Detective Comics* **(Vol. 1) #546 (ene. 1985)**
VERSIÓN ACTUAL *Green Arrow* **(Vol. 5) #28 (abr. 2014)**
ESTATURA 1,75 m **PESO** 54 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Negro con mechas blancas **PODERES/HABILIDADES** Combate sin armas **ALIADOS** Komodo **ENEMIGOS** Flecha Verde, Katana, Clan de la Máscara, Clan del Escudo, Clan de la Lanza

Onyx es la líder del Clan del Puño, un subgrupo de la organización de los Outsiders y uno de los cuatro clanes marciales «puros» que sirvieron al plan de Komodo para tomar Europa. Cuando Shado, Robert Queen y Flecha Verde atacaron la sede de los Outsiders en Praga, Onyx ordenó al Clan del Puño que matara a los intrusos, pero Katana y los clanes de la Espada y el Hacha ayudaron a los arqueros. Durante el combate, Onyx botó un carguero cuyo flete podía devastar Seattle. Katana le dio caza y se batieron en un crudo duelo. Onyx le ofreció piedad si Katana renunciaba a su espada y se unía al Clan del Puño; Katana respondió con un tajo relámpago que rebanó el brazo izquierdo de Onyx por el codo y la obligó a rendirse.

La Onyx Adams anterior a Flashpoint era un miembro de la Liga de Asesinos que renegó de la misma para unirse a Flecha Verde, Batman y las Aves de Presa. **SW**

ORDER OF ST. DUMAS [ORDEN DE S. DUMAS]

DEBUT *Batman: Sword of Azrael* **#1 (oct. 1992)**
VERSIÓN ACTUAL *Batman and Robin Eternal* **#9 (feb. 2016)**
MIEMBROS/PODERES San Dumas: líder, directamente vinculado a las bases de datos de Gnosis; **Azrael** (Jean-Paul Valley): espada flamígera, incapacita a sus adversarios con solo tocarlos al cargar en sus cerebros el algoritmo de «Ichthys»
ALIADOS Madre
ENEMIGOS Red Robin, Capucha Roja, Bane

Este grupo semirreligioso busca la verdad del universo por medio del conocimiento científico. Capucha Roja y Red Robin se infiltraron en su iglesia de Santa Prisca y descubrieron que en realidad era una instalación de alta tecnología al mando de monjes cibernéticos. Después hallaron pruebas de su vinculación con Madre, una misteriosa figura de los bajos fondos. Entonces los expulsó Azrael, un fanático de tacto letal convencido de ser el ángel guerrero escogido por la Orden.

Después los héroes visitaron el cuartel general de la Orden, la antigua ciudad oculta de Gnosis, y conocieron a «San» Dumas, quien admitió que Azrael era producto de una programación neuronal y pidió a Red Robin que lo reemplazara. Red Robin desactivó los sistemas de Gnosis, Azrael se volvió en contra de Dumas y este huyó. **SW**

ORION [ORIÓN]

DATOS

DEBUT *New Gods* (Vol. 1) #1 **(feb.-mar. 1967)**
VERSIÓN ACTUAL *Wonder Woman* (Vol. 4) #12 **(oct. 2012)**
BASE Nueva Génesis
ESTATURA 1,85 m **PESO** 88 kg **OJOS** Rojos **CABELLO** Rubio rojizo
PODERES/HABILIDADES Como Nuevo Dios, es un inmortal con atributos mentales y físicos sobrehumanos; su plataforma de transporte consciente, la A4, puede volar, crear boom tubos de teletransporte, localizar objetivos y disparar rayos de energía; el arnés de la A4 se puede comunicar directamente con él; su Madre Caja crea vínculos telepáticos con otras mentes y puede bloquear influencias psíquicas
ALIADOS Milan, Highfather
ENEMIGOS Primogénito, Darkseid, Hector Hammond, todos los Lantern Corps
AFILIACIONES Nueva Génesis, Consejo de los Ocho, Guardia Divina

DIOS CONTRA DIOS
En Londres, Orión halló un adversario a su medida en el Primogénito, el salvaje primer hijo de Zeus, rey de los dioses olímpicos.

ROSTRO DE FURIA
Orión procura ofrecer un rostro sereno al mundo, pero cuando se enoja, aparece su violenta cara apokoliptiana.

Orión es el hijo de Darkseid, el maligno señor de Apokolips, pero fue criado por el benevolente Highfather, gobernante del mundo utópico de Nueva Génesis. Es un guerrero heroico que ha combatido contra muchos enemigos por todo el cosmos, pero su mayor lucha la sostiene consigo mismo. Aunque trata de mantener los pacíficos ideales de su hogar de adopción, debe contener la ira que bulle dentro de él como hijo de Darkseid.

Cuando Orión era un niño, lo mandaron a vivir a Nueva Génesis como parte de un breve tratado de paz entre Darkseid –su padre– y Highfather –líder de Nueva Génesis–. Orión trató de aceptar las serenas costumbres de su nuevo hogar, pero su genio y su naturaleza impulsiva a menudo le granjeaban problemas. En una de sus primeras misiones, Highfather lo envió a la Tierra para que lidiara con una potencial amenaza apocaliptica para el universo. Pero cuando Orión descubrió que la «amenaza» era un bebé llamado Zeke (el renacido dios olímpico Zeus), se unió a Wonder Woman para protegerlo del malvado Primogénito. No se arrepintió un ápice y se ganó una buena reprimenda de su padre adoptivo.

Posteriormente, el Muro de la Profecía de los Nuevos Dioses le mostró una imagen de Superman y le dijo que era una amenaza para toda la existencia, así que Orión atacó al Hombre de Acero. Pero enseguida se dio cuenta de que el problema no era el héroe, sino la psique del villano Hector Hammond, que había poseído su mente, y lo extrajo de ella con la Madre Caja.

Más tarde, Highfather ideó el plan de usar el poder de los Lantern Corps para enfrentarse a Darkseid, y mandó a Orión y a otros miembros del Consejo de los Ocho para que se agenciaran los anillos de poder de los distintos cuerpos. Orión se hizo con el verde, que pertenecía al planeta consciente Mogo. Ello provocó una innecesaria y devastadora guerra entre los Linternas y Nueva Génesis, en la que Orión dirigió a la Divina Guardia de Highfather. **SW**

SIMBIOSIS
A4, el transporte consciente de Orión, es más que una combinación de vehículo, sistema de armas y panel de sensores: es una extensión tecnológica de sí mismo.

EN EL ARCHIVO

El Orión original comparte el mismo origen que su encarnación posterior a Flashpoint, pero su vida está marcada por la ira que siente hacia su padre, Darkseid. Después de apoderarse de la Ecuación Anti-Vida, Orión reinó en Apokolips durante un tiempo, como le correspondía por nacimiento.

Luego se unió con la rebelde apokoliptiana Big Barda a la Liga de la Justicia de América y contribuyó a vencer a la belicosa entidad Mageddon. En una trágica batalla anterior a Crisis Infinita, acabó con Darkseid; pero este volvió y disparó una bala especial que retrocedió en el tiempo para eliminar a su hijo.

RIVALIDAD ENTRE HERMANOS
En una batalla titánica, Orión luchó contra su hermano Kalibak, el hijo mayor de Darkseid.

UNA PELEA DE LOCOS
Orión ansía un combate con un rival a su altura, y se enfrenta al desafío de su vida cuando lucha contra Superman, que está poseído por Hector Hammond.

HISTORIAS CLÁSICAS

***New Gods* (Vol. 3) #2 (mar. 1989)** En un dramático relato, Orión se enfrenta a sus prejuicios al devolver el cuerpo del héroe Buscador a su pueblo.

***Justice League America* #42-50 (sep. 1990-mayo 1991)** Orión pasa un tiempo en la Tierra con la Liga de la Justicia.

***Countdown to Final Crisis* #2 (abr. 2008)** En un combate épico, Orión lucha contra su padre, Darkseid, y le arranca el corazón.

***Death of the New Gods* #6 (abr. 2008)** Orión se sacrifica con valentía para acabar con el ser que está matando a los Nuevos Dioses.

ORPHAN

DEBUT *Batman* (Vol. 1) #567 **(jul. 1999)** (como Cassandra Cain); *Batman Incorporated* (Vol. 1) #6 **(jun. 2011)** (como Black Bat)
VERSIÓN ACTUAL *Batman and Robin Eternal* (Vol. 1) #1 **(dic. 2015)**
NOMBRE REAL Cassandra Cain **BASE** Hong Kong
ESTATURA 1,65 m **PESO** 50 kg **OJOS** Azules **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Sublime maestra en artes marciales, mejor aún tras el entrenamiento con Batman; interpreta el lenguaje corporal y se anticipa al ataque de sus adversarios
ALIADOS Red Robin, Dick Grayson, Batman
ENEMIGOS Madre, David Cain
AFILIACIONES Batman Incorporated, Liga de Asesinos, La Guardería

Cassandra Cain es la hija del experto asesino David Cain, que trabajó como Orphan para la manipuladora Madre. Creció en absoluto aislamiento, sin contacto ni calor humanos, sujeta a largos períodos de privación sensorial intercalados con un entrenamiento continuo y brutal en artes marciales. Su capacidad lingüística se impidió deliberadamente con el fin de que desarrollara un talento instintivo para el lenguaje corporal que le permitiera predecir cada movimiento de su rival.

Ese duro y heterodoxo régimen de instrucción contravenía los métodos de Madre sobre cómo adoctrinar a los niños que robaba. Cain quería que Cassandra fuera un regalo para Madre, pero se llevó una reprimenda por criar a su hija de un modo tan ineficaz. Cassandra fue expulsada de La Guardería de Madre pero continuó entrenándose en secreto.

Abrumada ante lo que se veía forzada a hacer, al final huyó. Una vez libre de la influencia de Cain, reapareció en Hong Kong y conoció a Batman, quien la reclutó como agente secreto, aunque, debido a su trayectoria vital, era prácticamente muda. Tras varios años trabajando en la sombra, resurgió recientemente como miembro del equipo del Caballero Oscuro con el nombre de Orphan. **WW**

EN EL ARCHIVO

Cassandra Cain debutó en la saga *No Man's Land*. Deambuló por Gotham City, devastada por un terremoto, cual fantasma solitario y silencioso, imponiendo la ley de Batman como la cuarta Batgirl.

Cuando se unió de forma oficial a la familia Batman, no se instruyó en el combate, sino que aprendió a leer, escribir e interactuar en sociedad. Al saber que su madre era Lady Shiva, la mayor asesina del mundo, lideró por un tiempo la Liga de Asesinos. Luego Bruce Wayne la adoptó.

UNA COMPAÑERA SILENCIOSA
Aunque a Black Bat nunca le enseñaron a hablar, desarrolló otros medios para hacerse entender con claridad.

OUTLAWS [FORAJIDOS]

DEBUT *Red Hood and the Outlaws* **#1 (nov. 2011)**
VERSIÓN ACTUAL *Red Hood and the Outlaws* **#1 (ago. 2016)**
MIEMBROS NOTABLES/PODERES
Capucha Roja: artes marciales, tirador, detective; **Arsenal**: arquero, acróbata, inteligente; **Starfire**: superfuerza, vuelo, proyección de energía; **Bizarro**: copia imperfecta de los poderes de Superman; **Artemisa**: habilidades y poderes de las amazonas
ENEMIGOS Liga de Asesinos, Midas

Arsenal, antiguo compañero de Capucha Roja, fue encarcelado en una prisión corrupta en la nación oriental de Qurac, así que el vigilante se agenció un sofisticado disfraz y lo sacó de la cárcel con la ayuda de su arma secreta, la poderosa tamarana Starfire. El trío descubrió que tenía más cosas en común de lo que parecía, y fundó un cuartel general en una isla desconocida, donde se había estrellado la nave de Starfire.

Se convirtieron en los Forajidos y emprendieron varias misiones: colaboraron con los Jóvenes Titanes para sofocar el caos que había sembrado el Joker, y ayudaron a Starfire a volver a Tamaran, su mundo natal, y reconciliarse –por un tiempo– con su hermana, Blackfire. Starfire y Arsenal iniciaron un romance, pero al cabo ambos abandonaron el grupo y cada uno siguió su camino.

Hace relativamente poco, la guerrera amazona Artemisa y el defectuoso clon kryptoniano Bizarro se unieron al pilar del grupo, Capucha Roja. Hoy los Forajidos trabajan como mercenarios. **MM**

OSIRIS

DEBUT *Teen Titans* **(Vol. 3) #38 (sep. 2006)**
VERSIÓN ACTUAL *Justice League of America* **(Vol. 3) #7.4 (nov. 2013)**
NOMBRE REAL Amon Tomaz **BASE** Kahndaq
ESTATURA 1,78 m **PESO** 74 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Supervelocidad superfuerza, vuelo, invulnerabilidad, resistencia mejorada **ENEMIGOS** Hambruna, Ibac

Amon Tomaz recibió una paliza de Intergang que lo dejó al borde de la muerte, pero fue rescatado por su hermana y por Black Adam, que compartió sus poderes con él. Así, Amon se convirtió en Osiris y en miembro de la familia Black Marvel. Viajó a EE UU con su cocodrilo Sobek y se unió a los Jóvenes Titanes, pero mató al Persuasor cuando este amenazó a su hermana. Vivía carcomido por la culpa y Sobek lo convenció para que recuperara su forma de Amon; pero luego Sobek resultó ser Hambre, uno de los Cuatro Jinetes de Apokolips, y devoró a Amon.

El Amon posterior a Flashpoint era un adolescente de Kahndaq sin superpoderes. Luchó por la libertad con los Hijos de Adam, tradujo un antiguo hechizo que resucitó a Black Adam, pero lo mataron los soldados de Kahndaq. Adam eliminó a los asesinos y al gobernante de Kahndaq y se erigió en protector de su pueblo. **MM**

OTHERS, THE [LOS OTROS]

DEBUT *Aquaman* **(Vol. 7) #7 (mayo 2012)**
MIEMBROS NOTABLES Aquaman: superhéroe anfibio; **Operative**: superespía; **Prisionero de Guerra**: generación de campos de fuerza, comunicación con fantasmas de camaradas; **Ya'Wara**: diosa jaguar de la selva amazónica; **Sky Alchesay**: necromancia, teleportación; **Vostok-X**: yelmo atlante mágico
ENEMIGOS Manta Negra, Caos

Hace seis años, Arthur Curry cambió la vida terrestre por la oceánica. Antes de adoptar el nombre de Aquaman, luchó con los Otros, un grupo de humanos y superhumanos que se unieron para reclamar ante la tumba de Atlan, el difunto rey del mar, ciertos objetos de la antigua Atlantis. Aquaman usó esos artefactos como cebo para cazar a Manta Negra, a quien creía responsable de la muerte de su padre, Atlan.

En dicha caza se le unió la violenta guerrera brasileña Ya'Wara, la adivina Kahina la Vidente, el superhéroe ruso Vostok-X, el poseso Prisionero de Guerra y el veterano superespía Operative. Años después, Black Manta mató a varios de los Otros, entre ellos Kahina y Vostok-X, y Aquaman lo llevó ante la justicia.

Los Otros siguieron con su lucha, y luego se les unió Sky Alchesay, nativa americana con un vínculo místico con las Tierras Fantasma; Sayeh, la hermana de Kahina, como nueva Vidente, y otro Vostok-X. El equipo triunfó frente a muchas amenazas, como la del grupo terrorista Caos. **MM**

BUENA COMPENETRACIÓN
Los Otros tenían orígenes muy distintos, pero su diversa experiencia les resultó muy útil en combate.
1 Aquaman
2 Operative
3 Prisionero de Guerra
4 Ya'Wara
5 Sky Alchesay

FORAJIDOS RENACIDOS
Capucha Roja regresó hace poco a su conocido terruño de Gotham City, donde se le unieron dos nuevos Forajidos.
1 Capucha Roja
2 Bizarro
3 Artemisa

OUTSIDERS

DEBUT *The Brave and the Bold* (Vol. 1) #200 **(jul. 1983)**
BASE Gotham City, Los Ángeles, Brooklyn
MIEMBROS NOTABLES/PODERES Batman: detective genial; **Relámpago Negro**: electroquinesis y descargas eléctricas; **Geo-Force**: geoquinesis; **Metamorfo**: metamorfosis, invulnerabilidad; **Halo**: poderes vinculados al espectro lumínico; **Katana**: su espada que arrebata almas; **Looker**: poderes psiónicos; **Windfall**: controla los vientos; **Caballero Atómico**: premoniciones, armadura atómica; **Tecnócrata**: traje de lucha de alta tecnología; **Wylde**: medio hombre, medio oso; **Faust**: hechicero; **Erradicador**: manipulador de energía; **Owlman**: detective brillante; **Creeper**: demonio japonés con poderes para controlar la mente; **Freight Train**: absorbe la energía cinética; **Grace**: amazona; **Trueno**: proyección de energía **ENEMIGOS** Secta de Kobra, los Cinco Temibles, Barón Bedlam, Iglesia de la Sangre

ADIÓS A LA LIGA
La Liga de la Justicia de América se negó a participar en la misión de Batman en Markovia, así que el Caballero Oscuro la abandonó con aire dramático y formó su propio equipo de superhéroes: los Outsiders.

Los primeros Outsiders eran un heterogéneo grupo de heroicos inadaptados unidos por el destino y por un resuelto Batman para una misión que los llevó al país europeo de Markovia. Tras desbaratar un golpe revolucionario del supervillano Barón Bedlam, decidieron permanecer juntos.

Regresaron a Gotham City y fundaron una especie de cuartel general en la batcueva, que se encontraba bajo el edificio de la Fundación Wayne y apenas se usaba. La confianza de Batman en ellos fue en aumento, y llegó a revelarles su identidad. Luego el equipo se asentó por su cuenta en la Costa Oeste con un nuevo miembro, Looker.

Cuando «Millenium» sacudió sus cimientos, dejando a Looker sin poderes y a Halo en coma, se disgregaron. Al cabo de unos años volvieron a juntarse, cuando una nueva crisis asoló Markovia, país natal de Geo-Force.

Años después, Nightwing y Arsenal formaron parte de una nueva versión del grupo que poco tenía que ver con el antiguo. En su última encarnación, Alfred Pennyworth reclutó a los miembros originales y a otros nuevos para refundar la formación cuando Bruce Wayne fue aparentemente aniquilado por Darkseid. **MM**

CARAS CONOCIDAS
Entre los últimos Outsiders hay caras conocidas y otras nuevas.
1 Relámpago Negro
2 Katana
3 Geo-Force
4 Metamorfo
5 Creeper
6 Owlman

A LO LARGO DE LOS AÑOS
Con los años, la formación ha cambiado mucho. Así, tuvo un equipo nuevo en la década de 1990, y otro en la de 2000 sin apenas ningún miembro original.

ORPHEUS [ORFEO]

DEBUT *Batman: Orpheus Rising* **#1 (oct. 2001)**
NOMBRE REAL Gavin King
BASE Gotham City
ESTATURA 1,88 m **PESO** 88 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Maestro en gimnasia y artes marciales; traje con dispositivos de alta tecnología y armas como una vara sónica, bombas de humo y un casco con capacidad de visión avanzada **ENEMIGOS** Máscara Negra

Gavin King soñaba con ser bailarín y cantante profesional, por lo cual sufrió acoso en la escuela. Para defenderse, estudió artes marciales, para las que resultó tener un talento natural. Tras graduarse, King se unió a una compañía itinerante de danza y vio los horrores de algunas de las peores partes del mundo. Pronto lo reclutó una organización secreta que combatía las lacras sociales. Recibió ayuda económica e instrucción, un traje y armas, y se convirtió en Orfeo, un héroe que de noche limpiaba de crímenes Gotham City, mientras trabajaba durante el día como productor de música y vídeo. Halló en Batman a un aliado reticente, y trabajó con Onyx, otra heroína con mundo. Pero su formación y tecnología no impidieron que Máscara Negra lo matara en una guerra de bandas y, para mayor agravio, ocupó su lugar como Orfeo. **MM**

OUTSIDER, THE [INFILTRADO]

DEBUT *Detective Comics* **(Vol. 1) #334 (dic. 1964) VERSIÓN ACTUAL** *Justice League* **#6 (abr. 2012)**
NOMBRE REAL Alfred Pennyworth
ESTATURA 1,83 m **PESO** 73 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Gran estratega; acceso a la fortuna de la familia Wayne; conectado con los bajos fondos de Tierra-3 y Tierra-0
ENEMIGOS Liga de la Justicia, Batman

En Tierra-3, mundo paralelo al de la Liga de la Justicia en Tierra-0, reinaba el Sindicato del Crimen, el grupo de malvados homólogos de los superhéroes. Uno de sus peores líderes fue Owlman, alias de Thomas Wayne Jr., hermano mayor de Bruce Wayne. Thomas ordenó a su mayordomo, Alfred Pennyworth, que matara a tiros a sus padres y a Bruce. Más adelante, Alfred defendió a su señor de su archienemigo, el Joker, pero fue infectado por una versión de Tierra-3 del veneno del villano; adquirió una risa compulsiva y su piel cobró una palidez mórbida. Aprovechó el ataque de Darkseid a Tierra-0 para medrar allí y crear una Sociedad Secreta con la escoria villana de ese mundo. Con la Caja de Pandora, permitió que el Sindicato del Crimen viajara a Tierra-0 y casi la conquistara. Manta Negra lo apuñaló hasta matarlo. **MM**

OVERMASTER

DEBUT *Justice League of America* **(Vol. 1) #233 (dic. 1984)**
VERSIÓN ACTUAL *Justice League United Annual* **#1 (dic. 2014)**
ESTATURA 2,44 m **PESO** 159 kg
OJOS Amarillos **CABELLO** No tiene
PODERES/HABILIDADES Fuerza y resistencia sobrehumanas; armas avanzadas
ENEMIGOS Legión de Superhéroes, JLU

Overmaster fue uno de los enemigos más letales de la Liga de la Justicia, un supuesto juez celestial que destruía los mundos que consideraba indignos. En la Tierra creó un equipo de supervillanos, el Cadre, para poner a prueba a sus superhéroes, y la JLA estuvo a la altura.

Tras Flashpoint, Overmaster formó parte de un nuevo Cadre, ahora un grupo de mercenarios a las órdenes del villano Byth que trataba de capturar a Ultra el Multialienígena, destinado a convertirse en Infinitus, entidad cósmica destructora de galaxias. Para evitar esa amenaza, la Legión de Superhéroes del siglo XXXI viajó al pasado y plantó cara al Cadre junto con la Liga de la Justicia Unida. Pese a su inmensa fuerza, Overmaster no fue rival para Mon-El ni Saturn Girl; una vez debilitado por el ataque mental de Saturn Girl, Mon-El le dio una paliza de muerte. Pero Byth atrapó a Ultra y huyó. **MM**

OWLWOMAN

DEBUT *Super Friends* **(Vol. 1) #7 (oct. 1977)**
NOMBRE REAL Wenonah Littlebird
BASE La Nueva Cúpula
ESTATURA 1,65 m **PESO** 57 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Vuelo; fuerza sobrehumana; visión nocturna; capacidad de rastreo sobrehumana; uñas que crecen a voluntad
ALIADOS Jack O'Lantern, Doctor Niebla
ENEMIGOS OMAC, Liga de la Justicia de Europa

Wenonah Littlebird obtuvo poderes sobrehumanos del espíritu de su tribu nativa americana y los usó para ayudar no solo a su pueblo, sino al mundo entero. Así que se unió a los Guardianes Globales como Owlwoman. Después, la Reina Abeja, líder corrupta de la nación de Bialya, le lavó el cerebro y le dio unas uñas artificiales que le crecían cuando las necesitaba. Con la ayuda del Doctor Niebla, Owlwoman y los Guardianes huyeron de la Reina Abeja y establecieron su cuartel general en la Nueva Cúpula, en el océano Pacífico. Owlwoman ayudó a Wonder Woman a derrotar a la hechicera Circe cuando esta transformó a los superhéroes masculinos en violentas criaturas medio humanas, medio bestiales. En Crisis Infinita luchó contra los androides OMAC junto al Cóndor Negro. **MM**

PANDORA

DEBUT *Flashpoint* (Vol. 2) #5 **(oct. 2011)**
BASE Móvil **OJOS** Azules **CABELLO** Púrpura
PODERES/HABILIDADES Inmortalidad, superfuerza, velocidad y durabilidad; canaliza la magia con sus pistolas; artes marciales avanzadas, y especialmente hábil en el lanzamiento de cuchillos y la *kusarigama* (una hoz unida a una cadena); manifiesta la Armadura de Luz mística
ALIADOS Flash, Fantasma Errante, John Constantine, Vandal Savage
ENEMIGOS Siete Pecados Capitales, Outsider, Sindicato del Crimen, la Plaga, Nick Necro, Felix Faust
AFILIACIONES Trinidad del Pecado, Círculo de la Eternidad, Liga de la Justicia Oscura

Hace diez milenios, en Macedonia. Pandora fue engañada y abrió un extraño receptáculo místico y liberó a los Siete Pecados Capitales, espíritus que poseyeron a su familia y su tribu, obligándolos a matarse entre sí en una terrible exhibición de maldad. Los dioses del Concilio de la Eternidad la condenaron a la inmortalidad por su «transgresión», y se vio castigada a vagar por siempre jamás por el mundo y contemplar los horrores que su acto había desatado entre la humanidad. Todo cuanto la «madre de monstruos», como la llamaba el Consejo, hacía por contrarrestar los estragos de los Pecados resultaba en mayores tormentos para sus presas mortales. Así, finalmente decidió aprovechar su castigo para luchar directamente contra los Pecados. Debido a su maldición, poseía unas ventajas físicas sobrenaturales, como fuerza, velocidad e invulnerabilidad colosales; pero amplió su poder estudiando artes marciales y magia y mejorando sus armas.

En tiempos recientes, el mago Shazam –último superviviente del Círculo de la Eternidad– se disculpó por el trato injusto que habían dado a Pandora, y le sugirió que la clave para derrotar a los Pecados y conseguir la paz de espíritu residía en una alianza con ciertos superhéroes de la humanidad. En su última aparición, luchó contra el Fantasma Errante, quien le pidió que devolviera la caja mística, pues no la creía en buenas manos; pero Pandora se negó, lo venció en una salvaje ostentación de poder, reanudó su misión y destruyó a los Siete Pecados Capitales. **WW**

HACIA EL CIELO
Pandora, el Fantasma Errante y Question fueron juzgados como los mayores pecadores de la humanidad, hasta que sus caminos de expiación los unieron en un combate perpetuo por proteger a la humanidad del horror sobrenatural.

PANTHA

DEBUT *New Titans* **(Vol. 1) #73 (feb. 1991)**
NOMBRE REAL Rosabelle Mendez
BASE Metrópolis
ESTATURA 2,03 m **PESO** 57 kg
OJOS Rojos **CABELLO** Caoba
PODERES/HABILIDADES Velocidad, fuerza, reflejos, agilidad y capacidad de salto sobrehumanos; regeneración acelerada; colmillos y uñas retráctiles **ENEMIGOS** Sociedad Wildebeest, Jericó, Catwoman, Orión, Superboy Prime

La pérfida Sociedad Wildebeest secuestró a Rosabelle Mendez como parte de su programa para crear soldados metahumanos. Tras ser sometida a experimentos atroces, escapó, pero quedó transformada para siempre en una criatura bestial. No recordaba su vida pasada e ignoraba si era más felina que humana. Halló refugio entre los Jóvenes Titanes, llegando a convertirse en un poderoso miembro del equipo sin pelos en la lengua, rival de compañeras como Starfire y Flamebird; cuando no había villanos a mano, le gustaba reñir con sus colegas. Se convirtió a regañadientes en la madre adoptiva de otro extraño experimento genético de Wildebeest, el bebé superfuerte Wildebeest, y poco a poco se retiró del panorama heroico. **WW**

PARALLAX

DEBUT *Green Lantern* (Vol. 3) #50 **(mar. 1994)**
VERSIÓN ACTUAL *Green Lantern* (Vol. 5) #20 **(jul. 2013)**
BASE Qward, universo antimateria
ESTATURA Variable **PESO** Variable **OJOS** Amarillos **CABELLO** No tiene
PODERES/HABILIDADES Inmortalidad, posesión, control mental, generación de energía, manipulación del tiempo; proyección de miedo, desde ansiedad hasta terror enloquecedor
ENEMIGOS Todas las entidades del espectro emocional, Green Lantern Corps, Krona, Sinestro **AFILIACIONES** Espectro emocional, Anti-Monitor

FIEBRE AMARILLA
Parallax confería un poder enorme, pero causaba locura y paranoia.

El espectro emocional se formó en los primeros momentos de la creación, y cada color es la encarnación viviente de una emoción. Parallax nació del miedo de todos los seres vivos. Deambuló por el cosmos y erradicó a civilizaciones enteras mediante sus propios terrores. Los Guardianes del Universo lo capturaron y encerraron en su Batería Central de Poder, en Oa. Allí sirvió para limitar el poder del Green Lantern Corps de los Guardianes, pues anulaba el poder de sus anillos con cualquier cosa de color amarillo. Milenios después, con la ayuda del archirrenegado Sinestro, Parallax huyó poseyendo a Hal Jordan y anulando su voluntad. Una vez libre para sembrar el caos, poseyó a varios anfitriones heroicos, como Kyle Rayner, Barry Allen y el oano Ganthet; pero cuando quiso subyugar a Sinestro, dio con la horma de su zapato: su voluntad fue excesiva para Parallax, que acabó convertido en una fuente de energía del auténtico Señor del Miedo. **WW**

EN EL ARCHIVO

Hal Jordan cayó en el desaliento cuando sus seres queridos murieron en la destrucción de Coast City, y por fin Parallax pudo poseerlo. Lo deseaba desde hacía años, cuando Hal entró en la Batería Central de Poder de Oa, pero no pudo quebrar la férrea voluntad del humano hasta que la tragedia desbarató su mente. Y así la criatura compuesta que es Parallax consiguió destruir al Green Lantern Corps y casi acaba con toda la creación.

UNA CANA AL AIRE
Los poseídos por Parallax experimentan un gran aumento de poder y una loca obsesión. Además, presentan unos delatores mechones de pelo blanco.

PARASITE [PARÁSITO]

DEBUT *Action Comics* (Vol. 1) #340 **(ago. 1966)**
VERSIÓN ACTUAL *Forever Evil* #1 **(nov. 2013)**
NOMBRE REAL Joshua Michael Allen
BASE Distrito Suicida, Metrópolis
ESTATURA Variable **PESO** Variable **OJOS** Verdes **CABELLO** No tiene
PODERES/HABILIDADES Absorción de energía vital; absorción temporal de poder metahumano; alteración del tamaño
ENEMIGOS Superman, Superboy (Jon Lane Kent), Liga de la Justicia de América, Lois Lane
AFILIACIONES Escuadrón Suicida, Sociedad Secreta de Supervillanos

Joshua Allen era uno de los mensajeros ciclistas, más rápidos, maleducados y odiosos de Metrópolis. Además, solía quedarse con los productos que debía llevar a los clientes. Pero su vida cambió de forma irreversible tras estrellarse contra un monstruo protoplasmático. Cegado por la ira, atacó a aquella masa amorfa verde y babosa, sufrió una enorme descarga eléctrica al entrar en contacto con unos postes derribados y... se desmayó.

Despertó en un hospital con una pierna rota, y le dijeron que tenía una gripe alienígena. Incapaz de trabajar, su vida se descontroló por completo. Cuando en STAR Labs realizaron un control de su virus, la maquinaria desencadenó una mutación espantosa. En un instante explosivo, Joshua mató sin querer a los médicos al absorber su energía vital.

Después de dejar consumidos a gente sin techo, ancianos e incluso ratas, decidió suicidarse. Pero Superman lo salvó, y ese contacto momentáneo de euforia liberó su monstruo interior. Quedó temporalmente saciado por los poderes del Hombre de Acero y se obsesionó con nutrirse de poder metahumano: sería un depredador letal que consumiría meros bocados mortales mientras planeaba su siguiente ataque contra el Hombre del Mañana. **WW**

MASA INFORME
Josh había visto cosas increíbles en las calles de Metrópolis, pero aquel monstruoso moco era otra cosa.

EN EL ARCHIVO

El Parásito ha cambiado mucho desde su debut en la Edad de Plata. Al principio, Raymond Jensen se expuso a un residuo radiactivo y se convirtió en una esponja andante que absorbió los poderes de Superman hasta hacerse casi iguales. Con el paso de las décadas, fue cada vez más oscuro y letal, y una amenaza más primitiva. Los recuerdos y la esencia vital eran el plato favorito de este monstruo capaz de equipararse a Superman en el plano físico, pero nunca en el mental.

CONSUMO OSTENTOSO
Todas las representaciones del Parásito han subrayado su voracidad insaciable.

HAMBRE VORAZ
Los poderes de Superman eran un buen aperitivo, pero el Parásito quería comerse al héroe entero.

PARIAH

DEBUT ***Crisis on Infinite Earths*** **(Vol. 1) #1 (abr. 1985) VERSIÓN ACTUAL** ***Justice League of America's Vibe*** **(Vol. 1) #1 (abr. 2013)**
NOMBRE REAL Kell Mossa
BASE Metrópolis
ESTATURA 1,80 m **PESO** 75 kg
OJOS Negros **CABELLO** Púrpura
PODERES/HABILIDADES Inmortalidad, invulnerabilidad, teletransporte, vuelo; vastos conocimientos médicos y tecnológicos
ENEMIGOS Anti-Monitor, Alexander Luthor

Mossa era el mejor científico de Nueva Tierra, pero padecía una insaciable sed de conocimiento. Llevado por la arrogancia, utilizó la antimateria como fuente de energía para descubrir el origen del universo. Sus actos liberaron al Anti-Monitor, y el monstruo empezó a aniquilar las Tierras del multiverso. Entonces Mossa se convirtió en un paria cósmico, destinado a llegar a cada universo justo antes de su destrucción. Iba de una dimensión a otra, advirtiendo a los héroes de la Tierra que debían unirse o morir.

Una vez sofocada la Crisis y derrotado el Anti-Monitor, Mossa se retiró, pensando que allí acababa su penitencia. No obstante, estalló otra Crisis Infinita y su supuesto aliado, el Alexander Luthor de Tierra-3, lo asesinó. **WW**

PARK, LINDA

DEBUT ***The Flash*** **(Vol. 2) #28 (jul. 1989)**
NOMBRE REAL Linda Jasmine Park-West
BASE Keystone City
ESTATURA 1,68 m **PESO** 54 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Agudo talento detectivesco y formación periodística
ENEMIGOS Frances Kane, Zoom (Hunter Zoloman), Secta de Kobra, Amo de los Espejos

Linda Park era una reportera de televisión que, hastiada del sensacionalismo, se aplicó con éxito al periodismo de investigación. Una de sus primeras exclusivas fue una entrevista a Wally West, quien hizo pública su identidad como última encarnación de Flash. Al poco, Wally y Linda eran pareja; pero, aun asumiendo el peligro de salir con un superhéroe, ella se negó a ser su secuaz o su sombra, y siguió exponiendo casos de corrupción.

Sus pesquisas la enfrentaron a maníacos criminales como Kobra o el Amo de los Espejos, y a monstruos como Gorila Grodd. Con todo, su prueba de fuego llegó tras casarse con Wally, cuando el psicópata Zoom, capaz de viajar en el tiempo, la quiso matar para hacer de Wally un héroe abatido por la tragedia y, por tanto, mejor; pero no contaba con el poder de su amor. **WW**

PARLIAMENT OF TREES [PARLAMENTO DE ÁRBOLES]

DEBUT *Swamp Thing* (Vol. 2) #47 **(abr. 1986)**
VERSIÓN ACTUAL *Swamp Thing* (Vol. 5) #1 **(nov. 2011)**
BASE La Arboleda
MIEMBROS NOTABLES/PODERES Todos los miembros del Parlamento poseen fisiología y poderes vegetales y pueden controlar todas las formas de la vida vegetal. **La Cosa del Pantano** (Alec Holland); **Yggdrasil**: primer elemental; **Tuuru**: segundo elemental; **Eyam**: tercer elemental; **Bog Venus**; **Fantasma Oculto tras los Juncos**; **Kettle Hole Devil**; **San Columba**; **Albert Hollerer, Gran Url**; **Jack del Verde**; **Lady Jane**
ALIADOS Parlamento de Miembros
ENEMIGOS Parlamento de la Descomposición

La Cosa del Pantano es un elemental, un avatar del Verde, la fuerza mística que une toda la vida vegetal del planeta y más allá. Alec Holland es el avatar más reciente, pero lo precedieron muchos otros. Algunos de ellos componen el Parlamento de Árboles, un colectivo de gran sabiduría que puede, de vez en cuando, conceder poder al avatar actual. El Parlamento de Árboles se considera el congreso de todas las Cosas del Pantano anteriores y lleva en el mundo mucho más tiempo que los humanos. Uno de sus miembros fue incluso un trilobites.

Cuando Alec Holland fue asesinado por Anton Arcane, su cadáver se pudrió en el pantano y no pudo desempeñar su papel como avatar actual del Verde. El Parlamento tuvo que ser paciente y cauteloso, y esperó cinco largos años antes de resucitarlo. Y aún pasó mucho más tiempo antes de que Holland aceptara su destino. De hecho, hizo falta una rara visita de A. H. Rodgers, anterior Cosa del Pantano y miembro del Parlamento, así como una visión del peligro de un mundo sin avatar, para que Alec accediera por fin a convertirse en la Cosa del Pantano.

Posteriormente, Holland abolió el Parlamento cuando este lo castigó por negarse a matar al villano Sembrador. **MM**

EJÉRCITO VERDE
Para combatir a las fuerzas del Metal y a su líder, Dama Maleza, la Cosa del Pantano llevó al campo de batalla a una tropa de antiguos avatares del Verde.

EN EL ARCHIVO

El Parlamento de Árboles debutó en la década de 1980, cuando conoció a una versión anterior de la Cosa del Pantano que, por un tiempo, creyó ser Alec Holland. Algunos de sus miembros fueron: Yggdrasil, un elemental basado en la hélice del ADN; Eyam, un antiguo trilobites, y Tuuru.

El Parlamento fue el responsable del nacimiento de la Cosa del Pantano que precedió a la auténtica versión de Holland, así como la fuente de los poderes de su hija Tefé. También destacó por mantener una batalla con otra conciencia colectiva llamada el Gris.

EL PARLAMENTO EN ACCIÓN
Tefé era la hija de la Cosa del Pantano que creyó ser Alec Holland y de su amor, Abigail Holland. A Abigail le implantaron un nuevo elemental creado por el Parlamento y llamado «brote».

PATCHWORK MAN [HOMBRE REMENDADO]

DEBUT *Swamp Thing* (Vol. 1) #2 **(dic. 1972-ene. 1973)** (Gregori Arcane); *Weird War Tales* (Vol. 1) #93 **(nov. 1980)** (Elliot Taylor)
NOMBRE REAL Gregori Arcane
ESTATURA 2,03 m **PESO** 150 kg **OJOS** Azules **CABELLO** Negro canoso
PODERES/HABILIDADES Fuerza sobrehumana, capacidad de permanecer vivo pese a un deterioro sustancial, resistente a los efectos de las heridas
ALIADOS Abigail Arcane
ENEMIGOS Anton Arcane, la Cosa del Pantano

Gregori Arcane vivió atormentado prácticamente desde que nació. Fue el más joven de los tres hijos Arcane y sufrió a menudo maltrato físico por parte de Anton, su hermano mayor. Cuando, en la II Guerra Mundial, Anton recibió aparentemente una herida mortal, Gregori pudo rehacer su vida, y se entregó a una prometedora carrera de ejecutivo en Europa. Sin embargo, su existencia siguió la espiral trágica: su esposa murió en el parto de su hija, Abigail. Años después, ante el peligro de perder su custodia, regresó de un viaje de negocios y descubrió que Abigail había desaparecido. Gregori la buscó pero tropezó con un campo de minas y murió.

Su hermano Anton, que había sobrevivido a la guerra, halló su cuerpo y lo resucitó sirviéndose de la magia y la ciencia. Convertido en el Hombre Remendado, Gregori buscó vengarse de su hermano, pero Anton lo encarceló en su mazmorra. La Cosa del Pantano lo liberó por accidente y Gregori salió en busca de su hija Abigail, ya una adulta. Tras varios encuentros y enfrentamientos con la Cosa del Pantano y Abigail, el Hombre Remendado se sacrificó para salvar la vida de su hija.

Gregori encontró un sucesor en Elliot «Lucky» Taylor, un miembro del Comando Monster que sirvió como Hombre Remendado junto a un vampiro y un hombre lobo, entre otros seres peculiares. Este Hombre Remendado fue reconstruido después de pisar una mina, era increíblemente fuerte y prácticamente invulnerable. **MM**

REMENDADO
El segundo Hombre Remendado fue un producto del Proyecto M, del gobierno de EE UU, destinado a crear soldados que infundieran miedo.

PEACEMAKER [PACIFICADOR]

DEBUT *The Fightin' 5* #40 **(nov. 1966)**
NOMBRE REAL Christopher Smith (nacido Schmidt) **BASE** Ginebra (Suiza)
ESTATURA 1,88 m **PESO** 93 kg
OJOS Azules **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Experto en combate cuerpo a cuerpo; tirador excepcional; hábil piloto **ENEMIGOS** Eclipso, el Alcance

A la tierna edad de cinco años, Christopher Schmidt presenció la muerte de su padre, un miembro del partido nazi austríaco que se suicidó para eludir el juicio por sus crímenes. Su madre se lo llevó a EE UU y americanizó su apellido. De adulto, Christopher se alistó en el ejército estadounidense y lideró una unidad que masacró una población vietnamita. Fue condenado por ello, pero se le ofreció una reducción de pena si participaba en el proyecto gubernamental Peacemaker.

Smith resultó ser toda una promesa como soldado de élite, pero el proyecto se quedó sin fondos y él tuvo que volver a Austria. Fundó el Pax Institute en Ginebra (Suiza) e inició su versión del Proyecto Peacemaker, para luchar por la justicia y expiar los pecados de su familia. Más tarde fue aparentemente asesinado por Eclipso, pero regresó misteriosamente para ayudar al Escarabajo Azul (Jaime Reyes). **MM**

PENGUIN [PINGÜINO]

DATOS

DEBUT *Detective Comics* (Vol. 1) #58 **(dic. 1941)**
VERSIÓN ACTUAL *Penguin: Pain and Prejudice* #1 **(dic. 2011)**
NOMBRE REAL Oswald Chesterfield Cobblepot
BASE Gotham City
ESTATURA 1,57 m **PESO** 79 kg **OJOS** Azules **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Estratega brillante y despiadado; tiene conexiones con casi cada facción del mundo criminal de Gotham; sus armas incluyen paraguas trucados y letales invenciones inspiradas en los pingüinos
ALIADOS Lark, Catwoman, Mr. Toxic, Hypnotic, Mr. Combustible
ENEMIGOS Batman, familia Batman, Canario Negro, Emperador Blackgate

DEFENSOR
En el internado, Carter Winston defendía a Oswald de los abusones. Winston, amigo de la familia Cobblepot, llegó a ser gobernador, y un fastidio para el Pingüino.

Oswald Cobblepot lleva casi toda la vida con el mote de «el Pingüino». De niño lo usaban para meterse con él, pero Oswald lo adoptó y lo convirtió en un apodo que se susurraba con miedo en las esquinas más oscuras de Gotham City. Cobblepot venía de una familia rica y corrupta, y se mostró a la altura de su legado. Se erigió en un jefe del crimen al que solo mantiene a raya otra temida figura de Gotham: Batman.

La familia Cobblepot es una célebre institución en Gotham, tan antigua como los Wayne, pero marcada por décadas de corrupción. Oswald Chesterfield Cobblepot nació entre esa vida de lujo, pero con una nariz puntiaguda y otros rasgos que recordaban a un pingüino, motivo de burla por parte de sus compañeros de clase, de sus hermanos y hasta de su cruel padre. No obstante, su madre lo adoraba y lo llamaba su «precioso niño».

Con la única compañía de sus pajarillos, y con una mente brillante para la tecnología y la estrategia, Oswald maquinó contra quienes le habían hecho daño. Él fue el responsable de la muerte de sus tres hermanos, así como de la de su padre, que murió de una neumonía. Aparentemente inocente a los ojos de la ley y de su madre, Oswald intervino en todas esas muertes. Tras fallecer su padre, su madre lo obligó a llevar un paraguas siempre encima, pues temía perder a su último hijo del mismo modo que perdió a su esposo.

El nombre de Cobblepot perdió su antiguo lustre y Oswald se embarcó en una carrera criminal. Aprovechó la escasa autoridad que aún conservaba su legado familiar y se estableció como jefe del hampa de Gotham. Enseguida tuvo de todo entre manos, desde robos de joyas hasta tráfico de armas ilegales. Asimismo, abrió como tapadera la Sala Iceberg, un club nocturno flotante. Por fin podía codearse con criminales y con la élite de Gotham City, aumentando la infamia de su apellido. **MM**

ARMAS OCULTAS
Aunque el Pingüino está más cómodo tratando con los bienes robados tras un mostrador, no se arredra a la hora de usar sus letales paraguas trucados.

EN EL ARCHIVO

Las modernas encarnaciones del personaje le han dado brillo y esplendor, pero la versión original del villano, que debutó en la década de 1940, tenía métodos muy distintos. Siempre ha mostrado gusto por las armas ocultas en paraguas y por la tecnología inspirada en los pingüinos; sin embargo, el villano primigenio era más práctico cuando se enfrentaba a Batman; en sus numerosos intentos de robo, lo desafió a menudo, y en varias ocasiones superó al héroe con sus armas trucadas.

No fue hasta la década de 1990 cuando el Pingüino se convirtió en ese jefe maquiavélico del crimen que conocemos hoy, que ganó poder y prestigio durante el evento «Tierra de Nadie».

PINGÜINO REY
El Pingüino ideó un audaz plan y secuestró al joven Peeble IV, soberano del país de Swawak, para hacerse con el control de su reino.

HISTORIAS CLÁSICAS

***Batman* (Vol. 1) #25 (oct./nov. 1944)** Los dos grandes enemigos de Batman, el Pingüino y el Joker, se unen por primera vez contra él y su colega Robin.
***Batman* (Vol. 1) #155 (mayo 1963)** En la Edad de Plata, el Pingüino es reintroducido junto a gigantes aves animatrónicas y su dirigible-pingüino.
***The Best of DC* #10 (mar. 1981)** Tras décadas de lucha contra el Dúo Dinámico, se relatan los orígenes del Pingüino y se presenta a su controladora madre.
***«The Penguin Affair», Batman* (Vol. 1) #448-449, *Detective Comics* (Vol. 1) #615 (jun. 1990)** En esta historia de tres partes, Batman y el Pingüino lidian una guerra de ingenio (y ajedrez), y debutan el brillante Harold Allnut y Lark, la novia del villano.

PENNYWORTH, ALFRED

DATOS

DEBUT *Batman* (Vol. 1) #16 **(abr./mayo 1943)**
VERSIÓN ACTUAL *Batman* (Vol. 2) #1 **(nov. 2011)**
NOMBRE REAL Alfred Pennyworth
ALIAS Penny One
BASE Gotham City
ESTATURA 1,83 m **PESO** 73 kg
OJOS Azules **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Experto en el uso del batordenador; muy inteligente y estratega brillante; detective capaz; buen actor con talento para el maquillaje y el vestuario; hábil cirujano con formación militar
ALIADOS Batman, familia Batman, Julia Pennyworth
ENEMIGOS Reclusos del Asilo Arkham, Silencio
AFILIACIONES Movimiento de los Robin

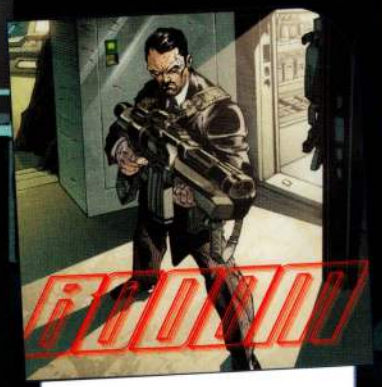
FIGURA PATERNA
Cuando Thomas Wayne murió, Bruce no tenía interés en sustituir a su padre. El huérfano solitario halló en Alfred a una cariñosa figura paterna.

Todo héroe necesita una mano derecha, y eso es lo que Alfred Pennyworth es para el Caballero Oscuro de Gotham. En el pasado fue el mayordomo de Thomas y Martha Wayne, a quienes mataron en un atraco. Tras esto, Alfred se quedó en la mansión Wayne como tutor de su joven hijo Bruce, y es el confidente más leal de Batman. No solo atiende a Bruce en el día a día, sino que además ayuda al héroe en su lucha contra el crimen desde la seguridad de la batcueva.

Alfred era un actor con formación militar cuya vida dio un giro radical al ocupar el puesto de su padre en la mansión Wayne. Jarvis Pennyworth fue el mayordomo principal de Thomas y Martha Wayne, y adoraba al hijo de ambos, el pequeño Bruce. Pero su destino quedó sellado cuando ignoró un mensaje del Tribunal de los Búhos, una corrupta sociedad secreta que le ordenó llevar a Martha a un lugar donde se encargarían de ella. Al ver que el mayordomo hacía caso omiso de sus órdenes, el Tribunal mandó a uno de sus Garras asesinas para acabar con él. Alfred nunca recibió la nota de advertencia que Jarvis le escribió, y relevó a su padre en el hogar de los Wayne. Se tomó muy en serio sus responsabilidades de mayordomo y, cuando el granuja de medio pelo Joe Chill mató a Thomas y Martha, hizo cuanto pudo por criar al joven Bruce en un entorno seguro. No obstante, a medida que Bruce fue creciendo, Alfred se inquietó ante su resuelta determinación de mejorar Gotham City.

Bruce viajó al extranjero para adquirir el conocimiento y la instrucción necesarios para su misión de vigilante. Cuando volvió a casa, Alfred lo estaba esperando. Y aunque no siempre aprobaba los métodos de Bruce en su nueva vida de superhéroe, siempre ha ayudado a su señor con su experiencia médica y su sensatez. Asimismo, se encarga de operar el sofisticado batordenador, instalado en la batcueva, bajo la mansión Wayne. Su lealtad a Batman y su misión es inquebrantable. Cuando James Gordon, aliado de Batman, se hizo con el papel del héroe, Alfred se ocupó incluso de organizar el movimiento de vigilantes Robin en Gotham City. **MM**

AYUDA DE CÁMARA
Alfred Pennyworth conoce el mayor secreto de Gotham, la identidad de Batman; y trata al impulsivo Bruce Wayne como al hijo que nunca tuvo, y solo desea verlo sano y feliz.



CUIDADO CON EL MAYORDOMO
Dado su bagaje militar, Alfred –a diferencia de Batman– no está en contra de las armas, pero respeta las ideas de Bruce sobre el asunto y jamás las cuestiona.

EN EL ARCHIVO

El Alfred que debutó en 1943 no se parecía mucho a su homólogo actual. Era un hombre grande, incompetente y torpe apellidado Beagle, como revela un número de Detective Comics de 1945. A finales de la década de 1940, Alfred fue adelgazando, y en 1969 tenía un nuevo apellido, Pennyworth, e iba camino de convertirse en el mayordomo que hoy conocen los lectores.

Años después, en 2005, se reveló que, en efecto, Alfred se había llamado Beagle, pero se cambió el nombre cuando trabajó como agente del MI6, el Servicio Secreto de Su Majestad. Alfred era sin duda mucho más de lo que aparentaba.

PADRES SUSTITUTOS
Las personas que criaron a Bruce, Alfred y Leslie Thompkins, la doctora de los Wayne, vivieron un romance. Los relatos post-Crisis ahondaron en su relación.

HISTORIAS CLÁSICAS

***Batman* (Vol. 1) #22 (abr./mayo 1944)** Un año después de debutar, Alfred obtuvo el relato de su historia personal, con un papel destacado en la cubierta de este número.

***Detective Comics* (Vol. 1) #328 (jun. 1964)** Alfred es (temporalmente) asesinado y Batman crea la Alfred Foundation en honor a su mayordomo.

***Detective Comics* (Vol. 1) #501 (abr. 1981)** Se narra el pasado de Alfred como soldado y se presenta a Julia Pennyworth, su hija, que tuvo con la heroína de guerra Mlle. Marie.

***Nightwing: Alfred's Return* #1 (jul. 1995)** Alfred ya no trabaja para el Caballero Oscuro y viaja a Londres, pero Nightwing lo convence para que vuelva a su hogar en Gotham City.

PENNYWORTH, JULIA

DEBUT *Detective Comics* **(Vol. 1) #501 (abr. 1981)**
VERSIÓN ACTUAL *Batman Eternal* **#8 (jul. 2014)**
NOMBRE REAL Julia Pennyworth
ALIAS Penny Two
BASE Gotham City
ESTATURA 1,73 m **PESO** 59 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Agente especial y tiradora experta; estratega eficaz

DE TAL PALO, TAL ASTILLA
Julia es consciente de la importancia de la misión de Batman, como su padre. Y, aunque es buena con los puños, es igual de feliz entre bastidores.

Durante una investigación en Hong Kong sobre el jefe de la mafia Carmine Falcone, el Caballero Oscuro se cruzó con una agente del Regimiento de Reconocimiento Especial (SRR). Fue apuñalada por Shen Fang, un rival de Falcone, y a punto estuvo de morir. Entonces el Caballero Oscuro descubrió que la agente era Julia Pennyworth, la hija de su leal mayordomo, Alfred, quien apenas la veía. El superhéroe se la llevó a la mansión Wayne para que se recobrara, y allí Julia se reconcilió con su padre y acabó conociendo la identidad de Batman. Adoptó el nombre de Penny Two y ayudó al héroe desde la batcueva cuando este salía en misiones «de campo».

Cuando se dio por muerto a Batman tras un encuentro con el Joker, Julia trabajó con la Brigada Especial de Batman en la GCPD como Julia Perry. Asimismo, ayudó al comisario Jim Gordon durante el desempeño de su papel como Batman, ofreciéndole asesoramiento táctico, al igual que había hecho con Bruce Wayne. **MM**

PHANTOM LADY [DAMA FANTASMA]

DEBUT *Police Comics* **#1 (ago. 1941)**
VERSIÓN ACTUAL *Phantom Lady and Doll Man* **#1 (oct. 2012)**
NOMBRE REAL Jennifer Knight
BASE Metrópolis
ESTATURA 1,68 m **PESO** 58 kg
OJOS Verdes **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Gran luchadora; traspasa objetos sólidos; sus guantes de luz negra proyectan una niebla negra o armas de luz dura
ENEMIGOS Familia Bender, Funerella

LA EXTRAÑA PAREJA
Con su disparidad de tamaño y personalidad, la Dama Fantasma y Doll Man forman una curiosa pareja, pero se atraen como imanes.

El padre de Jennifer Knight fue reportero del *Daily Planet* hasta que, una Nochebuena, el jefe de la mafia Robert Bender lo mató a él y a su familia. Jennifer, que solo tenía seis años, presenció ese acto brutal. De mayor se convirtió en periodista, igual que su padre, y se las arregló para acercarse a Cyrus Bender, hijo del entonces ya difunto Robert.

Jennifer robó el móvil de Cyrus y descubrió un vídeo en el que este aparecía matando a su propio padre. Resuelta a llevarlo ante la justicia, unió fuerzas con un viejo amigo, el genio inventor Dane Maxwell, pero los matones de Bender los atraparon. Dane fue reducido al tamaño de un muñeco con su propia tecnología experimental, pero rescató a Jennifer con otras armas de su invención. Dotó a ambos con equipos de alta tecnología y se convirtieron en la Dama Fantasma y Doll Man, respectivamente, y finalmente consiguieron derrocar a Cyrus Bender. **MM**

PEOPLE'S HEROES [HÉROES DEL PUEBLO]

DEBUT *The Outsiders* **(Vol. 1) # 10 (ago. 1986)**
BASE Rusia
MIEMBROS NOTABLES Martillo, Hoz, Pravda, Molotov, Bolshoi, Stalnoivolk
ALIADOS Sombras Rojas
ENEMIGOS Outsiders, Fusión, Escuadrón Suicida

HÉROES DE LA PERESTROIKA
Los Héroes del Pueblo, que respondían directamente ante Mijaíl Gorbachov, lucían la hoz y el martillo con orgullo, pero en el fondo eran unos villanos.

Este equipo de superhumanos debutó cuando el grupo de superhéroes Outsiders fue a Mozambia, en África, a rescatar a la ex mujer de Relámpago Negro del tirano Edward Bentama. Dado el vínculo entre Bentama y la Unión Soviética, los Héroes del Pueblo fueron a África para luchar contra los Outsiders. El equipo incluía al superfuerte Martillo; a Hoz, experta en el manejo de cuchillas; a Pravda, con poderes psiónicos; al explosivo Molotov, y al supervelocista Bolshoi.

Los Héroes del Pueblo vencieron a los Outsiders, que fueron encerrados en un campo de prisioneros. Pero estos huyeron, volvieron a enfrentarse a los Héroes y los derrotaron. Luego, la formación soviética se vio uniendo fuerzas con los Outsiders y la Force of July, un patriótico equipo de supersoldados americanos, enfrentándose a una amenaza mayor, la de un antiguo socio enajenado, el villano Fusión.

Más adelante, Hoz y Martillo dejaron el grupo y se las vieron con enemigos como Catwoman en Gotham City, mientras el resto de los miembros luchaban contra el Escuadrón Suicida junto a su nueva y poderosa incorporación, Stalnoivolk. **MM**

PHOBIA [FOBIA]

DEBUT *The New Teen Titans* **(Vol. 1) #14 (dic. 1981)**
VERSIÓN ACTUAL *Blue Beetle* **(Vol. 3) #1 (nov. 2011)**
NOMBRE REAL Angela Hawkins III
ESTATURA 1,80 m **PESO** 63 kg
OJOS Verdes **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Descubre el peor miedo de su enemigo y lo manifiesta en su mente; eficaz combatiente en la lucha cuerpo a cuerpo
ENEMIGOS Escarabajo Azul, Brutale, La Dama

Antes de Flashpoint, Fobia era un enemigo recurrente de los Jóvenes Titanes. Después reapareció con un misterioso pasado para luchar contra un nuevo adversario: el Escarabajo Azul Jaime Reyes.

Supervillana mercenaria, Fobia se topó con Reyes cuando ella y otros miembros de la Hermandad del Mal buscaban un antiguo objeto llamado el Escarabajo Azul. Se creía que dicho objeto se había encontrado en una pirámide maya, y los jefes de Fobia, el Cerebro y Monsieur Mallah, lo codiciaban. Durante su búsqueda, Fobia fue atacada por unos supervillanos contratados por La Dama, jefa de la mafia rival. En el caos que se desató, el Escarabajo Azul cayó en manos de Jaime Reyes, a quien transformó en el superhéroe del mismo nombre. **MM**

PHOBOS

DEBUT *Wonder Woman* **(Vol. 1) # 183 (jul.–ago. 1969)**
BASE El Inframundo
ESTATURA 2,31 m **PESO** 208 kg
OJOS Rojos **CABELLO** Rojo flamígero
PODERES/HABILIDADES Dios olímpico capaz de manifestar físicamente el mayor miedo de su enemigo; esencialmente invulnerable
ALIADOS Eris, Deimos, Circe
ENEMIGOS Wonder Woman, Batman
AFILIACIONES Dioses olímpicos

Phobos es el dios del miedo. Para algunos es una leyenda griega, pero Wonder Woman sabe que es tan real como todo supervillano al que se haya enfrentado. Es hijo de Ares, dios de la guerra, e intentó ayudarle a desatar la III Guerra Mundial y destruir así la Tierra, pero Wonder Woman consiguió detenerlo.

Su batalla más célebre con la increíble amazona tuvo lugar cuando Phobos se fusionó con el supervillano Espantapájaros y luego con el mismísimo Batman. Al mismo tiempo, su hermana Eris se fusionó con Hiedra Venenosa, y el hermano de ambos, Deimos, con el Joker. Se necesitó a Wonder Woman y al Caballero Oscuro para sofocar la amenaza que esos hermanos inmortales suponían para Gotham. **MM**

PIED PIPER

DEBUT *The Flash* (Vol. 1) #106 (abr.–mayo 1959)
VERSIÓN ACTUAL *The Flash* (Vol. 4) #8 (jun. 2012) **NOMBRE REAL** Hartley Rathaway
BASE Central City
ESTATURA 1,80 m **PESO** 72 kg
OJOS Azules **CABELLO** Pelirrojo
PODERES/HABILIDADES Brillante ingeniero con un agudo sentido del oído; con su flauta electrónica controla las mentes, proyecta campos de fuerza y vibraciones destructivas
ENEMIGOS Gorila Grodd

Hartley nació sordo, y sus ricos padres lo rehuyeron incluso cuando los médicos corrigieron su sordera. Se obsesionó con la música y la ciencia acústica, e ideó inventos increíbles. Todo ello, sumado a la negligencia de sus padres y al conflicto de asumir su homosexualidad, lo llevó a convertirse en el Flautista, un supercriminal deseoso de llamar la atención. Se enfrentó a Flash y se unió a los infames Villanos; pero, al no necesitar el dinero y tener conciencia social, se reformó y se dedicó a componer música.

De vez en cuando retomaba su identidad de Flautista para combatir amenazas como la invasión de los supergorilas de Grodd, si bien estas incursiones amenazaban su relación con David Singh, director del laboratorio de criminología policial. **WW**

PLANETEERS [PLANETARIOS]

DEBUT *Real Fact Comics* #16 (sep.–oct. 1948)
BASE Gotham City de finales del siglo XXI
MIEMBROS NOTABLES General Vurian de Venus, comandante de escuadrón Hega, coronel Tommy Tomorrow, capitán Brent Wood, capitán Lenk, cadete Hjaro, cadete Lo-Duey de Marte
ALIADOS Zoo interplanetario, Operación Arca de Noé **ENEMIGOS** Chardu de Mercurio, Dr. Klik, Nkolo, Bsorbo de Roukar, Dr. Suvu de Júpiter

Esta organización formada por varias especies se creó en la Tierra para la exploración espacial. Los vínculos entre las civilizaciones interplanetarias del sistema solar aumentaron a mediados del siglo XXI, y su proyecto evolucionó hacia una milicia galáctica dedicada a promover la interacción pacífica entre especies intergalácticas.

Los Planetarios, un ejército espacial, patrullan las rutas siderales y facilitan el comercio, inspeccionan regiones ignotas, ejecutan misiones de rescate y aniquilan a los piratas espaciales que amenazan la estabilidad de la Federación de los Mundos. Se instruyen en investigación científica, labor detectivesca y tácticas militares. Se licencian en la Academia Planetaria, también llamada «Spaceport West Point», y sirven en naves de la ruta espacial antes de decidir cuál será su especialización. **WW**

PLASMUS

DEBUT *New Teen Titans* (Vol. 1) #14 (dic. 1981)
VERSIÓN ACTUAL *Blue Beetle* (Vol. 9) #1 (nov. 2011) **NOMBRE REAL** Otto von Furth
BASE París (Francia)
ESTATURA 1,93 m **PESO** Variable
OJOS Amarillos **CABELLO** No tiene
PODERES/HABILIDADES Cuerpo maleable; radiactivo; tacto ácido letal
ALIADOS Teleportador, Fobia, Sociedad Secreta de Supervillanos
ENEMIGOS Jóvenes Titanes, Escarabajo Azul

Otto von Furth, minero alemán, quedó atrapado en un derrumbe y pasó días expuesto a radiaciones desconocidas. Mientras yacía moribundo en el hospital, el general Zahl, un criminal de guerra nazi, lo secuestró y lo salvó a base de practicarle mutaciones hasta que su cuerpo se estabilizó como una masa amorfa de protoplasma ácido sobrecalentado. Otto se convirtió así en Plasmus, una terrorífica arma viviente, y se unió a Zahl en la Hermandad del Mal. Su salvador pereció en combate, pero él permaneció en el grupo.

Ocasionalmente se unió a sus aliados Teleportador y Fobia en la Sociedad Secreta de Supervillanos, y también robó en bancos y corporaciones, alegando que saqueaba a las instituciones responsables de su monstruoso estado. **WW**

PLASTIQUE

DEBUT *The Fury of Firestorm* #7 (dic. 1982)
VERSIÓN ACTUAL *The Fury of Firestorm* #18 (mayo 2013)
NOMBRE REAL Bette Sans Souci
ESTATURA 1,68 m **PESO** 56 kg
OJOS Azules **CABELLO** Pelirrojo
PODERES/HABILIDADES Experta en explosivos y munición; convierte objetos en bombas y puede proyectar ráfagas conmocionadoras con las manos **ENEMIGOS** Firestorm, Hombres Nucleares, Villanos, ARGUS, Jaque Mate

Bette Sans Souci era una terrorista experta en la fabricación de explosivos para otros. Al fin salió a la luz como Plastique, una bomba andante con un traje forrado de cargas incendiarias. Adquirió el poder de proyectar ráfagas conmocionadoras y convertir objetos en bombas. A medida que desarrollaba su talento, su radicalismo fue menguando. Tras servir en el Escuadrón Suicida, se convirtió en ladrona y mercenaria metahumana. Formó parte de una coalición que persiguió a Firestorm y luego se unió a la Sociedad Secreta de Outsider.

Antes de que el Sindicato del Crimen invadiera la Tierra, intentó acabar con la vida de Madame Xanadú, se infiltró en ARGUS y trató de hacerse con la recompensa puesta a las cabezas de los infames Villanos de Central City. **WW**

PLASTIC MAN [HOMBRE PLÁSTICO]

DEBUT *Police Comics* #1 (ago. 1941)
VERSIÓN ACTUAL *Justice League International* (Vol. 3) #1 (nov. 2011)
NOMBRE REAL Patrick Edward «Anguila» O'Brian **BASE** Mammoth City
ESTATURA 1,85 m/variable **PESO** 81 kg **OJOS** Azules **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Cuerpo completamente maleable; esqueleto flexible; órganos internos móviles; contorsionismo extremo; metamorfo
ALIADOS Woozy Winks, Batman, jefe Branner, agente Nancy Morgan
ENEMIGOS Dr. Dratt, Red Herring, Granite Lady, Lex Luthor

«Plas» combate el crimen desde la década de 1940. Con su cuerpo maleable, su mente deductiva y su conocimiento de los bajos fondos, ha ajusticiado a algunos de los villanos más extraños del mundo. Hizo de detective privado con su asistente Woozy Winks, un tipo de pocas luces pero leal. Fue el enlace del FBI con el Escuadrón Estrella y los Luchadores por la Libertad durante la II Guerra Mundial, y después sirvió en la JLA.

Patrick «Anguila» O'Brian sabía cómo pensaban los criminales porque él fue uno de ellos. Agudo estafador, siempre engañaba a la policía, pero su equipo lo traicionó durante un asalto a una fábrica de productos químicos; recibió un disparo y quedó empapado en un extraño ácido. Lo dieron por muerto, pero unos monjes lo recogieron y lo salvaron. Mientras se recobraba, descubrió que aquel horrendo accidente lo había cambiado; ahora podía modificar su cuerpo, y decidió emular a los clérigos y proteger a la gente decente de los canallas como él.

PLÁSTICO FANTÁSTICO «Anguila» O'Brian jamás imaginó que esas paparruchas metahumanas pudieran afectar a un tipo corriente como él.

Ya como Hombre Plástico, colaboró con la policía y el FBI, sin revelarles su identidad original, que no obstante conservó para poder codearse con los maleantes. Plas se ganó cierta fama de bobo por su manía de transformarse en objetos ordinarios para sorprender a amigos y enemigos.

El «Anguila» posterior a Flashpoint era un ladrón contumaz que vio el ocaso de los criminales de poca monta como él cuando llegó el Sindicato del Crimen de Tierra-3. Cuando ya no hubo héroes y los supercriminales formaron un ejército, supo que él sería el siguiente en caer, y el destino le jugó una mala pasada: fue atacado por Owlman y quedó empapado en extrañas sustancias químicas, y su cuerpo empezó a cambiar de forma inexplicable y agonizante. **WW**

HOMBRE DE GOMA Plas se dobla de cualquier forma imaginable en defensa de la ley.

PHANTOM STRANGER [FANTASMA ERRANTE]

DATOS

DEBUT *Phantom Stranger* (Vol. 1) #1 **(ago.-sep. 1952)**
VERSIÓN ACTUAL *Justice League* (Vol. 2) #6 **(abr. 2012)**
NOMBRE REAL Judas Iscariote
ESTATURA 1,88 m **PESO** 84 kg
OJOS Blancos **CABELLO** Gris/blanco
PODERES/HABILIDADES Inmortalidad; hábil mago capaz de volar, teletransportarse, proyectar energía, hacerse invisible, transformarse, alterar su tamaño y detener el tiempo
ALIADOS Pandora, Question, Chris Esperanza, John Constantine, Jim Corrigan, Dr. Terrence Thirteen **ENEMIGOS** Espectro, Bandolero Embrujado, Devorador de Pecados, Hijos de Trigon **AFILIACIONES** Trinidad del Pecado, Consejo de los Magos, Liga de la Justicia Oscura

CAMINOS INSONDABLES
La noble intención del Fantasma Errante acabó en desastre, pero su fracaso llevó a revivir al Espíritu de la Venganza cuando más le urgía a la Tierra.

El Fantasma Errante es Judas Iscariote, y vive en una eterna expiación por haber cometido el peor pecado de la historia de la humanidad: traicionar a Jesucristo por 30 monedas de plata y entregarlo a las autoridades religiosas. Desesperado, este antiguo discípulo de Jesús intentó suicidarse, pero fue llevado ante un Consejo de Magos que lo condenó a formar parte de una Trinidad del Pecado junto a Pandora y Question, y le impuso un duro castigo.

Judas fue sentenciado a errar por siempre jamás entre la humanidad con el dinero de su traición al cuello. Regresó a la escena de su abominable crimen y la Voz le ordenó que vistiera la túnica del que había traicionado y empezara su eterna penitencia. Como Fantasma Errante, vagó durante siglos por la Tierra, siempre en pos de su redención, sin poder detenerse nunca mucho tiempo en ningún lugar para gozar de la compañía humana, siempre un extraño para todos. En su agotador deambular, esperaba que la Voz volviera a hablarle.

En tiempos más recientes, la Voz le dijo que ayudara a Jim Corrigan, detective policial de Gotham, a salvar a su prometida, Gwen, que había sido secuestrada. El Fantasma la encontró, pero, sin saberlo, condujo al detective a una trampa y Corrigan y Gwen murieron asesinados. La Voz infundió el alma de Corrigan en el Espíritu de la Venganza y lo convirtió en Espectro, quien acusó al Fantasma de traición, y lo habría destruido de no haber intervenido la Voz. La maldición de la traición continúa pesando sobre el Fantasma Errante, pero al menos su vergonzoso y oneroso collar tiene ahora una moneda menos.

El Fantasma sabe que su terrible sentencia sigue en pie: está condenado a traicionar a cualquiera al que trate de ayudar en su largo y tortuoso camino hacia el perdón final. **WW**

SIN SALIDA
A través de los siglos, el traidor más denigrado de la historia aprendió que solo podía expiar su pecado salvando a los inocentes y desafiando a los culpables.

UNA REUNIÓN INGRATA
A lo largo de los siglos, era inevitable que la Trinidad del Pecado volviera a encontrarse: en ocasiones como aliados pero más a menudo en disputa, como cuando el Fantasma Errante topó con Pandora.

EN EL ARCHIVO

El Fantasma Errante de la década de 1950 era todo un misterio: un vagabundo con gabardina que desacreditaba a charlatanes, lidiaba con amenazas de naturaleza científica y vencía a alienígenas del espacio exterior.

A finales de la década de 1960, regresó como enigmático campeón místico. En esta versión se enfrentó a una legión de enemigos arcanos y finalmente se acabó uniendo a la JLA. Tal era el aura de misterio del Fantasma Errante que, cuando en *Secret Origins* #10 (ene. 1987) se revelaron sus orígenes, se ofrecieron cuatro posibles historias.

UN HOMBRE MISTERIOSO
El inescrutable Fantasma Errante parecía saber instintivamente dónde y cuándo se le requería para resolver problemas.

HISTORIAS CLÁSICAS

***Phantom Stranger* (Vol. 2) #4 (dic. 1969)** El Doctor Thirteen libera sin querer a Tala, la endiablada Reina del Mal; el Fantasma la derrota pero se gana un enemigo implacable.

***Phantom Stranger* (Vol. 3) #1-4 (oct. 1987-ene. 1988)** Reducido a mero mortal, el Fantasma lucha contra Eclipso, el Espíritu de la Ira, que pretende convertir la Tierra en un reino de oscuridad eterna.

***Legends* (Vol. 1) #1-6 (nov. 1986-abr. 1987)** El Fantasma Errante arruina los planes de Darkseid para destruir el concepto de heroísmo en la Tierra.

POISON IVY [HIEDRA VENENOSA]

DATOS

DEBUT *Batman* (Vol. 1) # 181 **(jun. 1966)**
VERSIÓN ACTUAL *Birds of Prey* (Vol. 3) # 1 **(nov. 2011)**
NOMBRE REAL Pamela Lillian Isley
BASE Gotham City
ESTATURA 1,73 m **PESO** 52 kg
OJOS Verdes **CABELLO** Pelirrojo
PODERES/HABILIDADES Controla y manipula la vida vegetal; es inmune a venenos y toxinas, y sus besos transmiten toxinas y venenos; desprende feromonas de naturaleza vegetal que hacen que la gente caiga hechizada a sus pies; muy inteligente y versada en botánica y química
ALIADOS Harley Quinn, Clayface
ENEMIGOS Batman, familia Batman
AFILIACIONES Aves de Presa, Liga de la Justicia Unida

UN TOQUE DE VENENO
Hiedra Venenosa controla la vida vegetal. Hace brotar enredaderas con solo pensarlo y convierte a inocuas atrapamoscas en perros letales.

BROTA UN GENIO
La luz del sol hería su delicada piel blanca, pero en medio de su terrible vida familiar, Pamela solo hallaba consuelo junto a su madre en su exuberante y cuidado jardín.

Hiedra Venenosa es más que una mera supervillana. Es una criatura compleja que a menudo parece más vegetal que humana, una ecoterrorista a quien solo preocupa la vida de las plantas del mundo entero. Su objetivo de salvar al planeta de la polución y la deforestación humanas es noble, pero los medios que usa para lograrlo rozan la locura y la convierten en una figura formidable dentro de la galería de villanos de Batman.

Pamela creció en un hogar conflictivo.

Su madre era una buena mujer que disfrutaba con la jardinería, afición que compartía Pamela. Pero su padre era un hombre cruel que pegaba a su madre; luego se disculpaba con flores para el jardín y la madre lo perdonaba y lo dejaba volver, en contra de su instinto. Esta violencia doméstica fue en aumento hasta que el hombre mató a su esposa y la enterró en el jardín. Luego la policía se lo llevó y Pamela se quedó sola en el mundo.

En la universidad, Pamela desarrolló su interés por la química. Creó unas píldoras de feromonas por medios ilegales y fue sancionada con un período de suspensión académica. Pero con sus pastillas y su encanto natural, sedujo al decano y lo convenció para que retirara los cargos. Su siguiente objetivo fue su padre. Lo visitó en la cárcel y, antes de irse, lo besó en los labios, que llevaba pintados con un pintalabios tóxico. Su padre murió en prisión sin que nadie conociera la causa.

Pamela entró a trabajar en el departamento de bioquímica de Empresas Wayne. Allí perfeccionó su tecnología feromónica, pero fue despedida cuando trató de vender su amoral idea a Bruce Wayne. Durante un forcejeo en el laboratorio, acabó rociada de sustancias químicas, y estas le otorgaron su capacidad para controlar las plantas como Hiedra Venenosa. Pronto se entregó a una carrera criminal, experimentando una unión con el Verde, la mística red que conecta toda la vida vegetal. Mentalmente desequilibrada, cree que su destino es crear una utopía vegetal y destruir el mundo del hombre. **MM**

EN EL JARDÍN DEL MAL
Hiedra Venenosa fue un miembro entregado y valiente de las Aves de Presa, pero solo mientras las necesitó.

EN EL ARCHIVO

En su versión original, Hiedra Venenosa no era aún la amenaza que representaría en apariciones posteriores. Antes de Crisis en Tierras Infinitas, era tan solo una atractiva criminal encaprichada con el Caballero Oscuro.

Tras la Crisis, desplegó por completo sus poderes vegetales, y se unió brevemente al Escuadrón Suicida poco antes de incorporarse, en la década de 2000, a las Musas de Gotham, un equipo más informal. Esta versión post-Crisis de Hiedra también ahondó en el origen de otra mujer fatal, Harley Quinn, pues un brebaje suyo sirvió para mejorar la fuerza y los reflejos de Harley.

UN CABALLERESCO ADVERSARIO
En «Knightfall», Hiedra Venenosa formó un escuadrón de guerreros hechizados para destruir al Caballero Oscuro y demostró ser uno de sus peores enemigos.

HISTORIAS CLÁSICAS

***Batman* (Vol. 1) #181 (jun. 1966)**
Hiedra Venenosa debuta en Gotham, se proclama enemiga pública número uno y llama la atención del Caballero Oscuro.

***Batman* (Vol. 1) #344 (feb. 1982)**
La villana desarrolla al máximo sus poderes cuando trata de destruir la Fundación Wayne.

***Batman: Poison Ivy* #1 (mayo 1997)**
Este número único narra de nuevo el origen de Hiedra a un público moderno y sitúa su primera aparición mucho antes en la carrera de Batman.

***Batman: Shadow of the Bat* #88, *Batman* (Vol. 1) #568, *Detective Comics* (Vol. 1) #735 (ago. 1999)**
En este capítulo del especial «No Man's Land», la piel de Hiedra adquiere un tono verdoso cuando toma Robinson Park.

POWER GIRL (KARA ZOR-EL)

DEBUT *All-Star Comics* (Vol. 1) #58 **(ene.-feb. 1976)**
VERSIÓN ACTUAL *Mister Terrific* (Vol. 1) #1 **(nov. 2011)**
NOMBRE REAL Kara Zor-El, Karen Starr
BASE Starr Island en Tierra-2, Micronesia en Tierra-0
ESTATURA 1,80 m **PESO** 82 kg **OJOS** Azules **CABELLO** Rubio
PODERES/HABILIDADES Intelecto de genio; superfuerza, supervelocidad, vuelo, invulnerabilidad; sentidos mejorados nutridos por la energía solar de un sol amarillo
ALIADOS Cazadora, Lois Lane, Tanya Spears, Dr. Gerhard, Val-Zod
ENEMIGOS Desaad, Kaizen Gamorra, Brutaal, Darkseid
AFILIACIONES Ocho Maravillas del Mundo, Michael Holt

Kara Zor-El huyó de Krypton y obtuvo superpoderes bajo el sol amarillo de Tierra-2. Fue adoptada por Clark Kent y Lois Lane, y Superman (su primo Kal-El) la entrenó para que fuera su arma secreta y socia ocasional. Kara ansiaba unirse públicamente a los héroes del mundo, pero la invasión de Apokolips puso fin a su sueño.

Cuando asesinaron a Superman, Batman y Wonder Woman, Kara y su amiga Robin fueron catapultadas a otro universo. En Tierra-0, Kara se reinventó como la empresaria de tecnología Karen Starr y fundó una compañía dedicada a conectar dimensiones para encontrar el camino de regreso a Tierra-2. Como Power Girl, consiguió fondos y confiscó tecnología útil de forma encubierta para lograr su objetivo. Solo Robin (ahora Cazadora), Somya Spears y el doctor Gerhard, científico jefe, conocían su auténtica naturaleza y sus fines.

Entre alguna que otra heroicidad y sus escaramuzas con Desaad, su némesis de Tierra-2, su búsqueda dio fruto. Power Girl y Cazadora regresaron a casa y se unieron a los héroes supervivientes de Tierra-2 en la lucha contra Darkseid. **MM**

EN EL ARCHIVO

JUVENTUD, DIVINO TESORO
Power Girl fue uno de los primeros héroes del legado de DC: debutó en 1976 como joven rebelde en el equipo más veterano de la compañía, la Sociedad de la Justicia de América.

Power Girl se creó para aportar un toque de rebeldía juvenil a la recién resucitada Sociedad de la Justicia de América. Cansada de ser el arma secreta de su primo Superman, Power Girl ignoró sus órdenes de permanecer oculta y saltó a la acción pública para salvar a unos héroes ya mayores de la amenaza de Brainwave. Poco a poco dejó de ser una mocosa maleducada para convertirse en la columna vertebral de la Sociedad y, al cabo, en su líder.

Sirvió con honores en la JLA y en la JLI y devino una estrella, sobreviviendo casi intacta a múltiples eventos alteradores de la realidad, salvo por sus orígenes, que se han reescrito sin cesar. Además, es uno de los pocos héroes que se desenvolvían igual de bien tanto en relatos humorísticos como de acción y aventuras. Sus prontos violentos proceden de un atracón de refrescos a los que resultó alérgica, lo cual hizo que la poseyera Eclipso, el Espíritu de la Ira.

En todo momento, ya fuera sofocando invasiones subterráneas, repeliendo incursiones místicas o acompañando a princesas alienígenas a clubes nocturnos de la Tierra, Power Girl siempre demostró que su sensatez y su control de la situación eran la vía más rápida de resolver las cosas.

POWER GIRL (TANYA SPEARS)

DEBUT *Worlds' Finest #23* **(jul. 2014)**
NOMBRE REAL Tanya Spears
BASE Nueva York
ESTATURA 1,60 m **PESO** 54 kg **OJOS** Marrones **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Intelecto brillante; fuerza sobrehumana; puede alterar su tamaño a voluntad
ALIADOS Karen Starr, Cazadora
ENEMIGOS Desaad, Manchester Black
AFILIACIONES Jóvenes Titanes

FUERZA BRUTA
Tanya demuestra su prodigiosa fuerza, que impresiona incluso a la imperturbable Wonder Girl.

Tanya Spears heredó el papel de Power Girl cuando su predecesora, Karen Starr, regresó a Tierra-2 y dejó su empresa, su fortuna y su nombre de superheroína a la hija de su gran amiga, Somya Spears. Somya ya había dirigido Industrias Starr en vez de Karen, permitiendo a la kryptoniana luchar contra la injusticia y hallar el camino de vuelta a casa.

Tanya, la hija de Somya, era un prodigio de la ciencia. Con solo 17 años obtuvo una beca de posdoctorado en el Massachusetts Institute of Technology. Después, cuando trabajaba en Industrias Starr, fue tomada como rehén por un terrorista decidido a robar los isótopos nucleares que producía su empresa. La rescató la compañera de Karen Starr en Tierra-2, Cazadora, que atrapó al terrorista; pero durante el incidente Tanya quedó expuesta a la radiación isotópica.

Mientras Cazadora y Karen se disponían a volver a Tierra-2, el exiliado apokoliptiano Desaad atacó a Tanya, viendo que podía usarla para seguir a las heroínas a su planeta natal y reunirse con su señor, Darkseid. En el combate que siguió, el laboratorio de Industrias Starr quedó aniquilado. Pero cuando el equipo de rescate sacó a Tanya de entre los escombros, ella descubrió que había adquirido algunas de las capacidades metahumanas de Power Girl. Luego supo por los abogados de Karen Starr que aquellos poderes eran un regalo de despedida de su agradecida amiga. Asimismo, Karen había traspasado legalmente a Tanya su nombre heroico de Power Girl, su dinero y sus propiedades.

Para comprender sus poderes y su nuevo propósito en la vida, Tanya viajó de Boston a Nueva York con la esperanza de unirse a los Jóvenes Titanes. Tras un malentendido inicial que la alió con Élite, el nuevo equipo de Manchester Black, consiguió su objetivo y se convirtió en una figura destacada de los Jóvenes Titanes. **AI**

FUERA DE CONTROL
Tanya es un genio superpoderoso, pero también es una adolescente que aún no controla sus poderes, como comprobó enseguida el manipulador Manchester Black.

POWER COMPANY

DEBUT *JLA* (Vol. 1) #61 **(feb. 2002)**
VERSIÓN ACTUAL *Teen Titans* (Vol. 5) #1 **(sep. 2014)** (solo Josiah Power)
BASE San Francisco, California
MIEMBROS/PODERES Josiah Power: poderoso metahumano; **Manhunter**: velocidad mejorada, curación rápida y artes marciales; **Skyrocket**: arnés manipulador de energía; **Witchfire**: magia; **Bork**: superfuerza, invulnerabilidad; **Sapphire**: telequinesis; **Striker Z**: absorbe y libera energía, superfuerza; **Firestorm**: vuelo, transmutación nuclear
ALIADOS Superman, Flecha Verde, Wonder Woman, Nightwing
ENEMIGOS Sociedad del Dragón Negro, Doctora Cyber, Cadre, Dragoneer, Strike Force, Jack Spheer, Sindicato del Crimen de América **AFILIACIONES** Conglomerado, Blood Pack, Hero Hotline, STAR Corps, Capitanes de la Industria, STAR Labs

La Power Company era un equipo de superhéroes que fundó el abogado Josiah Power. Su bufete lo despidió porque su metagén se disparó en medio de un juicio. Entonces ideó un negocio que ofrecía a sus clientes servicios de superhéroes. Reclutó a varios campeones menores y a unos pocos ya consolidados, como Firestorm.

El equipo se estableció como bufete y sus miembros se dividieron en «socios» y «asociados», apoyados por especialistas y personal administrativo muy versados en el trato con metahumanos y las ciencias ocultas. La ayudante personal de Power era la ex cantante de pop Silver Shannon (de los Maniaks), y la Power Company consiguió contratos de primera con empresas como STAR Labs o Industrias St. Claire. Tras su éxito inicial, el negocio ha experimentado un hiato. **WW**

SUPERHÉROES A SUELDO
1 Striker Z
2 Bork
3 Josiah Power
4 Skyrocket
5 Sapphire
6 Witchfire
7 Manhunter

EN EL ARCHIVO

La Power Company reunía a figuras consagradas y a otras menores, pero su incorporación más controvertida fue sin duda la de Carl Bork, un coloso en constante mutación que originalmente fue un matón brutal que se abrió paso a golpes hasta la cima de las bandas que controlaban los muelles de Gotham City. Su invulnerabilidad procedía de un ídolo místico tallado a su imagen y semejanza por un chamán, y duró hasta que Flash lanzó el endiablado tótem al sol.

A GOLPES
Bork era torpe y estúpido, pero siendo invulnerable, resultaba imparable.

POLAR BOY

DEBUT *Adventure Comics* **(Vol. 1) #306 (mar. 1963) VERSIÓN ACTUAL** ***Legion of Super-Heroes*** **Vol. 7 #1 (nov. 2011)**
NOMBRE REAL Brek Bannin
BASE Cuartel general de la Legión, Metrópolis del siglo XXXI
ESTATURA 1,65 kg **PESO** 64 kg
OJOS Azules **CABELLO** Rubio
PODERES/HABILIDADES Genera frío, hielo y nieve extremos; estratega sin igual
ENEMIGOS Ambush Bug, hombres planta, Capitán Frío

Brek Bannin llegó a la Tierra desde el planeta supercaliente Tharr para ser un héroe. Fue el candidato más joven de la historia en solicitar su ingreso en la Legión de Superhéroes, y esa fue en parte la razón por la que lo rechazaron; la otra fue que, debido a su ansia por agradar, perdió el control de su poder de generar olas de frío intenso.

Resuelto, Bannin se juntó con otros aspirantes rechazados y creó un equipo de reemplazo. Su objetivo era ayudar a la Legión en secreto y demostrar que esta se equivocó al prescindir de él y sus camaradas. Resultó ser un líder capaz, y con los años convirtió la Legión de Héroes Sustitutos en una unidad de combate de primera clase. Finalmente fue admitido en la Legión de Superhéroes, y al poco tiempo su eficacia en situaciones peligrosas lo llevó a liderar también este equipo. **WW**

MENTE FRÍA
Polar Boy nunca dejó que un contratiempo lo distrajera de su objetivo principal: llegar a ser un Legionario.

PRAXIS

DEBUT ***The Spectre*** **(Vol. 2) #24 (feb. 1989)**
NOMBRE REAL Jason Praxis
BASE Portland, Oregón
ESTATURA 2 m **PESO** 76 kg
OJOS Azules **CABELLO** Rubio
PODERES/HABILIDADES Poderes psiónicos, como telepatía, telequinesis, lectura y control mental, generación de escudos psiónicos, proyección de ilusiones y camuflaje; buen detective
ENEMIGOS Richard Redditch, Ghast, Dexter Defarge

A Jason Praxis nunca le gustó utilizar su vasto abanico de poderes psiónicos para resolver crímenes, pero siempre le brindaron los casos más asombrosos. Obtuvo esos poderes de un asesino en serie. Praxis iba tras el maníaco metahumano Richard Redditch, y cuando lo acorraló junto con Espectro, Redditch lo poseyó. Redditch murió dentro de su cuerpo, dejándole sus inclinaciones homicidas como una mancha oscura.

Con el tiempo, Praxis comprendió que podía utilizar los poderes de Redditch para hacer el bien, y emprendió una carrera de superhéroe con el Conglomerado, el equipo de Booster Gold. Pero aquello no funcionó y volvió a su empleo detectivesco, aunque lo seguían acechando amenazas sobrenaturales. Afincado en Oregón, colaboró con la agente del FBI Deanna Walker a fin de evitar que el mago Dexter Defarge resucitara al demonio antediluviano Ghast. La Liga de la Justicia le echó una mano, y luego Praxis se retiró. **WW**

HOSTIGADO POR EL MAL
Praxis vivía en un eterno conflicto: se sentía mal cuando utilizaba sus abominables poderes para ayudar a víctimas de crímenes horrendos.

PRIMAL FORCE

DEBUT *Primal Force* (Vol. 1) #0 (oct. 1994)
BASE Manhattan, Nueva York
MIEMBROS/PODERES Doctor Niebla: sabio y mago inmortal; **Garra**: su mano derecha le confiere superpoderes; **Nightmaster**: espada mágica; **Golem**: superfuerza; **Jack O'Lantern**: su linterna mágica le da superpoderes; **Meridian Mychaels**: artes marciales y teleportación; **Tornado Rojo**: crea vórtices de aire; **Black Condor**: vuelo, telequinesis; **Will Power**: electromagnetismo
ALIADOS Superman, Water Woman, Zatanna
ENEMIGOS Cataclysm, Satanus, culto de Agosto, Master Chu, Prince Inferno

Durante 2000 años, los guerreros místicos Leymen han protegido en secreto a la humanidad de amenazas mágicas. Los reunió Nommo –mago inmortal llamado hoy Doctor Niebla– y, armados con místicos péndulos Ley, patrullaban la Tierra por su red de líneas Ley.

En Hora Cero, el grupo moderno fue aniquilado, los protocolos mágicos del Doctor Niebla se pusieron en marcha y su agente, Water Woman, reunió un nuevo escuadrón. Esta camarilla mal preparada recibió sus propios péndulos Ley y la emprendió contra cultos y hechiceros antiguos y modernos. Se llamó Primal Force e intervino en muchas crisis mágicas y sobrenaturales, pero al final cayó frente al monstruoso Cataclysm. Los supervivientes se unieron a grupos como el Pacto de las Sombras y aguardaron a que Water Woman los convocara de nuevo. **WW**

EL ÚLTIMO ALIENTO
Pese a su entrega y determinación, el último grupo de Leymen estaba destinado al fracaso.
1 Golem
2 Black Condor
3 Will Power
4 Meridian Mychaels
5 Jack O'Lantern
6 Tornado Rojo
7 Garra

PREZ

DEBUT *Prez* (Vol. 1) #1 (ago.-sep. 1973)
VERSIÓN ACTUAL *Convergence: Batgirl* (Vol. 1) #2 (jul. 2015)
NOMBRE REAL Beth Ross
BASE Eugene, Oregón; Washington, D. C. de 2036
OJOS Verdes **CABELLO** Rubio oxigenado
PODERES/HABILIDADES Honestidad, sentido común, compasión, franqueza
ALIADOS Vicepresidente Preston Rickard, Amber Waves, Joni Andersen
ENEMIGOS Senador Jay Thorn, senador Tom Downey, Boss Smiley, Grizzly Tobacco, Pharmaduke
AFILIACIONES Li'l Doggies House of Corndogs, Anonymous

Beth Ross, de 19 años, trabajaba en una franquicia de comida rápida y se frio el pelo por accidente. Unos amigos colgaron un vídeo del incidente en Internet y la «Corndog Girl» se hizo viral. En 2036, año electoral, a raíz de la apatía del público y la corrupción política, se aprobó una enmienda que permitía votar por correo electrónico o a través de las redes sociales. Vista la fama de Beth, el colectivo de piratas Anonymous lanzó una campaña y, pese a las argucias políticas, la buena de Beth se convirtió en presidente de EE UU. Como tal, su primer objetivo era acabar con siglos de corrupción institucional. Llenó su gabinete de «gente lista de verdad» y nombró vicepresidente al político más odiado de EE UU, Preston Rickard. Como él mismo dijo, nadie trataría de matarla si él era su sustituto. **WW**

CONCIENCIA SOCIAL
Beth no tenía interés por la política, pero estaba decidida a que gente como su padre no muriera a causa de su pobreza.

EN EL ARCHIVO

El adolescente presidente de EE UU Prez Rickard debutó en 1973 y trabajó sin descanso para modernizar el país. Pero su visión idealista de la Tierra de la Libertad halló una amarga oposición en los intereses corporativos, representados por Boss Smiley, y su mandato se vio alterado por extraños ataques; por ejemplo, Supergirl tuvo que salvarlo de una bruja. El vicepresidente Preston Rickard encarna su legado en el escenario posterior a Flashpoint.

DEMOCRACIA EN ACCIÓN
Cuando se redujo la edad de voto hasta incluir a los adolescentes, Prez arrasó en las urnas.

PROFESSOR IVO [PROFESOR IVO]

DEBUT *Brave and the Bold* (Vol. 1) #30 (jun.-jul. 1960)
VERSIÓN ACTUAL *Justice League* (Vol. 2) #3 (ene. 2012)
NOMBRE REAL Anthony Ivo **OJOS** Negros **CABELLO** No tiene
PODERES/HABILIDADES Brillante intelecto, conocimientos avanzados de ingeniería, informática, química y biología; longevidad ampliada de forma indefinida; forma mutada a prueba de balas y descargas de energía y resistente a las toxinas
ALIADOS Infiltrado, T. O. Morrow, Amazo
ENEMIGOS Liga de la Justicia, Liga de la Justicia de América, Flecha Verde
AFILIACIONES Silas Stone, STAR Labs, ARGUS, Sociedad Secreta de Supervillanos, Universidad de Ivy

Anthony Ivo es un científico loco obsesionado con los resultados e indiferente al daño que pueda causar. Dirigió el Departamento de Biología Estructural y Celular de la Universidad de Ivy, y STAR Labs lo reclutó para que supervisara su Sala Roja, proyecto de alto secreto en Detroit. Se trataba de un laboratorio de investigación de tecnologías arcanas, futuristas y extraterrestres consideradas demasiado peligrosas para el conocimiento público. Ivo desarrolló el sistema operativo A-Maze, que permitió crear máquinas capaces de imitar la vida orgánica a nivel celular.

A Ivo le aterra la muerte, y muchos de sus descubrimientos proceden de su deseo de vivir para siempre. Emergió de las sombras tras construir el androide Amazo para que replicara los poderes de la Liga de la Justicia, y después produjo un suero que alargó su longevidad. Su fobia era tal que no le importó que ese suero mutara su cuerpo de forma monstruosa desarrollando una segunda piel casi impenetrable. Se entregó a su lado maligno y regresó para fabricar androides asesinos, y colaboró con el transdimensional Infiltrado para crear la Sociedad Secreta de Supervillanos. **WW**

EN EL ARCHIVO

En su primera encarnación, el Profesor Ivo fue uno de los adversarios más perniciosos de la Liga de la Justicia de América. Su sed de inmortalidad y su destreza para crear robots y androides puso a prueba al equipo de héroes en muchas ocasiones, y él causó su mayor número de víctimas.

Cuando la mermada JLA se reubicó en Detroit, un ejército de androides asesinos de Ivo la atacó, mató a Vibe y a Acero y provocó la desintegración del equipo.

UN ENEMIGO ETERNO
Ivo luchó tantas veces contra la JLA que al cabo perdió la cabeza y la humanidad, y solo le quedó odio y locura.

PRINCESS PROJECTRA [PRINCESA PROJECTRA]

DEBUT *Adventure Comics* #346 (jul. 1966)
VERSIÓN ACTUAL *Legion of Super-Heroes* (Vol. 7) #12 (oct. 2012)
NOMBRE REAL Projectra
ESTATURA 1,68 m **PESO** 59 kg
OJOS Púrpura **CABELLO** Blanco
PODERES/HABILIDADES Proyecta ilusiones tridimensionales; fuertes percepciones sensoriales
ALIADOS Karate Kid
ENEMIGOS Némesis Kid
AFILIACIONES Legión de Superhéroes

Vástago de la familia real de Orando, su planeta natal, la princesa Projectra se unió a la Legión de Superhéroes y cobró fama por su talento para proyectar ilusiones. Se enamoró de su compañero de equipo Karate Kid, con quien se casó. Cuando Némesis Kid asesinó a Karate Kid, la princesa le dio caza y acabó con él. Ese homicidio violaba el código de la Legión, y Projectra tuvo que abandonar el grupo.

Posteriormente, la princesa Projectra regresó como Sensor Girl ocultando a sus compañeros su verdadera identidad, si bien más adelante la Emperatriz Esmeralda la desenmascaró. Viajó con la Legión de vuelta al siglo XXI, donde fueron separados hasta que el esfuerzo combinado de la JLA y la JSA consiguió reunirlos. Durante dicha misión, Sensor Girl ayudó a recuperar a Wally West (el superhéroe Flash) de una realidad alternativa justamente cuando Bart Allen parecía haber muerto. **AI**

LEGIONARIA REAL
La princesa Projectra dimitió tras matar al asesino de su esposo, Karate Kid, pero luego regresó a la Legión como Sensor Girl.

PROFESSOR PYG [PROFESOR PYG]

DEBUT *Batman* #666 (jul. 2007)
VERSIÓN ACTUAL *Batman* (Vol. 2) #1 (nov. 2011)
NOMBRE REAL Lazlo Valentin
BASE Gotham City
ESTATURA 1,80 m **PESO** 88 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Hábil cirujano
ALIADOS Espantapájaros, Bane
ENEMIGOS Batman
AFILIACIONES Circo de lo Extraño, Sociedad Secreta de Supervillanos

Lazlo Valentin enloqueció tras exponerse al laberinto del Doctor Dédalo y se convirtió en el Profesor Pyg, oculto tras una máscara de cerdo. Fue encerrado en el Asilo Arkham por sus descabellados experimentos médicos, y Batman y Nightwing evitaron que escapara durante un motín. Sin embargo, cuando el ataque del Sindicato del Crimen de América desvió la atención de Arkham, Pyg pudo seguir con sus planes.

En esencia, su trabajo consistía en secuestrar a desafortunados ciudadanos de Gotham para practicarles extrañas cirugías y aplicarles unas máscaras de muñeco que los convertía en *dollotrons*, sus secuaces. En la ciudad sin ley que era Gotham mientras Batman y otros héroes luchaban contra el Sindicato del Crimen y la Sociedad Secreta de Supervillanos, el Espantapájaros pactó con Pyg para usar su ejército de *dollotrons*. Poco después, Bane aniquiló a estos y obligó a Pyg a trabajar para él. **AI**

VESTIDO PARA MATAR
En su locura experimental, el Profesor Pyg no vacilaba en intercambiar los miembros de algunos de sus «pacientes».

PROFESSOR ZOOM [PROFESOR ZOOM]

DEBUT *The Flash* (Vol. 1) #139 (sep. 1963)
VERSIÓN ACTUAL *The Flash* (Vol. 4) #40 (mayo 2015)
NOMBRE REAL Eobard Thawne
BASE Central City; Keystone City del año 2463
ESTATURA 1,80 m **PESO** 81 kg
OJOS Azules **CABELLO** Blanco
PODERES/HABILIDADES Controla el paso del tiempo a su alrededor para parecer más rápido que los demás; puede alterar la edad de la materia orgánica e inorgánica
ALIADOS Acólitos de Zoom
ENEMIGOS Flash, Henry Allen, Magali

En el año 2463, el padre del joven Eobard Thawne mató a su madre y fue apresado. Brillante científico obsesionado con Flash (Barry Allen), Thawne adquirió poderes de supervelocidad similares a los del Velocista Escarlata y se hizo llamar Zoom, y empleó su talento para conquistar las Ciudades Gemelas (Central City y Keystone). No obstante, inspiradas por el recuerdo del difunto Flash, sus poblaciones se rebelaron contra el villano, que en un ataque de celos acabó destrozando el Flash Museum de Central City.

Tras esto, Thawne se hizo con las notas de Rip Hunter sobre los viajes en el tiempo y construyó una nueva rueda cósmica para viajar al pasado y matar a la madre de Flash, evocando así su propia infancia. Thawne creía que si Barry sufría su misma suerte, no llegaría a convertirse en un héroe. Zoom formó un grupo de acólitos con poderes basados en la energía de la Fuerza de la Velocidad para derrotar a Flash; pero cuando estos se percataron de su maldad, lo rechazaron. **AI**

EN EL ARCHIVO

En su primera aparición, Thawne también se llamó Flash Inverso, y durante gran parte de su carrera fue el Profesor Zoom. Otros villanos anteriores a Flashpoint también se llamaron Zoom, y todos llevaron un traje amarillo similar, a la inversa del de Flash; entre ellos se cuentan Citizen Abra, un viajero del tiempo del siglo LXIV, y el criminólogo Hunter Zolomon.

A TODO CORRER
Fascinado por la Fuerza de la Velocidad, Thawne viajó en el espacio y el tiempo para llevar a cabo su enajenada batalla contra los Flash.

PROMETHEUS

DEBUT *Prometheus* #1 (dic. 1997)
VERSIÓN ACTUAL *Midnighter* #1 (ago. 2015)
BASE La Zona Fantasma
ESTATURA 1,85 m **PESO** 82 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Blanco
PODERES/HABILIDADES Brillante intelecto; tonfa y armadura de tecnología avanzada
ENEMIGOS JLA
AFILIACIONES Banda de la Injusticia

PORTENTO TECNOLÓGICO
Prometheus siempre está mejorando su armamento. Blande una tonfa de energía, y su casco computarizado está unido a su mente.

Todo cuanto se sabe de la historia de Prometheus es que vio caer a sus padres, unos criminales, durante un tiroteo con la policía, y que a partir de entonces se dedicó a combatir a las fuerzas de la ley y el orden por todos los medios posibles.

Diseñó un traje blindado con una interfaz cibernética que lo convertía en un maestro de las artes marciales, y mediante la Llave Cósmica se estableció en la Zona Fantasma. Allí construyó su base, la Casa Torcida, que utilizó como laboratorio para desarrollar sus recursos tecnológicos y como sede para planear los ataques a la JLA, que según él era la organización que aplicaba con más celo el orden policial, y por lo tanto el objetivo prioritario de su destrucción. Prometheus es un psicótico ultraviolento y a veces ha vencido él solo a la JLA, pero también ha sido derrotado por Catwoman y Flecha Verde, lo que demuestra que la tecnología avanzada no es el único medio para ganar un combate. **AI**

PSIONS [PSIONES]

DEBUT *The Witching Hour* #13 (feb.–mar. 1971)
VERSIÓN ACTUAL *Green Lantern Corps* (Vol. 3) #11 (sep. 2012)
BASE Maltus
ESTATURA Variable **PESO** Variable
OJOS Amarillos **CABELLO** No tiene
PODERES/HABILIDADES Tecnología muy avanzada
ENEMIGOS Green Lantern Corps, Guardianes
AFILIACIONES Inmortales maltusianos

TERROR EXTRATERRESTRE
Tras dar con los sujetos de experimentación, Kyle Rayner y Carol Ferris se enfrentaron a la amenaza de los psiones.

Creados por los oanos a partir de formas de vida reptilianas sin conciencia en el planeta Maltus, los psiones se dedicaron a experimentos tan crueles como los de sus creadores. Viajaron por todo el universo en busca de conocimiento y no se detuvieron ante nada para conseguir el progreso tecnológico. Para ellos, la experimentación con las especies nativas de otros planetas era un regalo, y trabajaban sin descanso para mejorar su propia raza.

Un grupo de psiones capturó al guardián Quaros, lo sometió a pruebas brutales y fusionó su mente con el sistema de mando de la nave. Además, le arrebataron su Madre Caja. Kyle Rayner y los Nuevos Guardianes andaban tras él, y cuando encontraron la nave de los psiones, Quaros logró liberar a otros Guardianes y después provocó la autodestrucción del vehículo. Al hacerlo, por desgracia, mató a los psiones, a sus sufridos sujetos de experimentación y a sí mismo. **AI**

PRYSM [PRISMA]

DEBUT *Teen Titans* (Vol. 2) #1 (oct. 1996)
NOMBRE REAL Audrey Spears
ESTATURA 1,93 m
PODERES/HABILIDADES Invisibilidad; absorbe energía y proyecta luz
ALIADOS Argent II, Hot Spot, Risk
ENEMIGOS Warlord, H'San Natall
AFILIACIONES Jóvenes Titanes

Los alienígenas H'San Natall criaron a humanos híbridos para introducir agentes encubiertos en la Tierra. Uno de ellos, llamado Audrey Spears, creció en un mundo de fantasía virtual inspirado en los programas de televisión de la década de 1950. Spears huyó de su entorno artificial hacia la Tierra con otros adolescentes híbridos: Argent II, Hot Spot y Risk. Adoptó el nombre de Prisma, por su talento para manipular la luz, y más tarde fundó los Jóvenes Titanes post-Hora Cero.

Prisma odiaba el lustroso aspecto de su cuerpo cristalino, mezcla de genoma humano y de los H'San Natall. Después de conocer a sus verdaderos padres, convenció a los H'San Natall para que no se infiltraran en la Tierra, y a continuación se quedó con sus progenitores en el espacio. Nunca se sintió a gusto en la Tierra ni con sus camaradas híbridos, en especial con Risk, por quien sentía un amor no correspondido. **AI**

PSIMON

DEBUT *New Teen Titans* (Vol. 1) #3 (ene. 1981)
VERSIÓN ACTUAL *Forever Evil* #1 (nov. 2013)
NOMBRE REAL Simon Jones
ESTATURA 1,80 m **PESO** 66 kg
OJOS Blancos **CABELLO** No tiene
PODERES/HABILIDADES Inmensos poderes telepáticos y telequinésicos; control mental
ALIADOS Trigon, Doctor Sivana
ENEMIGOS Jóvenes Titanes, Outsiders
AFILIACIONES Cinco Temibles, Liga de la Injusticia

Durante un experimento para romper las barreras interdimensionales, el físico Simon Jones recibió el impacto de un rayo de una energía de otra dimensión. Sobrevivió y descubrió que tenía increíbles poderes psíquicos y psiónicos.

Como Psimon, se unió al equipo de los Cinco Temibles y luchó contra los Nuevos Jóvenes Titanes. Uno de sus miembros, Raven, descubrió que Psimon era un agente de su padre, el demonio Trigon, quien era además su fuente de poder. Tras su derrota frente a los Titanes, Trigon desterró a Psimon a otra dimensión. Después de unas cuantas apariciones más, Psimon acabó exiliado en un planeta cárcel junto a otros supervillanos. Allí propuso fundar una civilización en lugar de intentar huir; al Joker no le gustó la idea, y le aplastó la cabeza con una roca. **AI**

PSYCHO-PIRATE [PSICOPIRATA]

DEBUT *All-Star Comics* #23 (invierno 1944–1945) (Charley Halstead); *Showcase* #56 (mayo–jun. 1995) (Roger Hayden)
VERSIÓN ACTUAL *Superboy* (Vol. 6) #23 (oct. 2013)
NOMBRE REAL Roger Hayden
ESTATURA 1,85 m **PESO** 82 kg
OJOS Verdes **CABELLO** Pelirrojo
PODERES/HABILIDADES Su Máscara de Medusa le permite controlar las emociones de la gente **ALIADOS** Anti-Monitor
ENEMIGOS Power Girl, Black Adam

CATARSIS EMOCIONAL
Tras la muerte del Psicopirata original, Charles Halstead, Roger Hayden usó una Máscara de Medusa para controlar todo el espectro emocional.

Roger Hayden, más conocido como el Psicopirata, era uno de los Veinte, un grupo de humanos corrientes a los que Brainiac infectó con un virus que les daba poderes psiónicos pero desestabilizaba sus mentes.

Hayden creía que podría controlar el virus con la Máscara de Medusa. Tras huir de la Reina de la COLMENA, que estaba absorbiendo la energía psíquica de los Veinte, el Psicopirata buscó y encontró a Superman, cuya identidad secreta había descubierto. Le dijo que Brainiac quería usar a los Veinte como anfitriones de las mentes de la gente de su planeta natal, destruido, y que la Reina de la COLMENA planeaba reunir energía psiónica hasta tener fuerza suficiente para esclavizar al mundo entero. Luego trató de absorber la energía psiónica de Superman y usarla para liberar a sus camaradas de la cárcel de la Reina, pero una Lois Lane con superpoderes lo derrotó. **AI**

QUEEN BEE [REINA ABEJA]

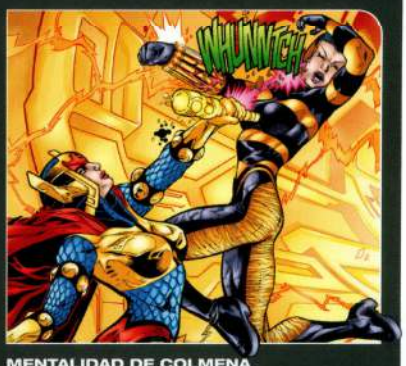
DEBUT *Justice League of America* (Vol. 1) #23 **(nov. 1963)**
VERSIÓN ACTUAL *Superman* #21 **(ago. 2013)**
BASE Metrópolis/El Enjambre
ESTATURA 7,73 m **PESO** 61 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Rubio
PODERES/HABILIDADES Control mental; psicoquinesis; disparos psiónicos; regeneración física; creación de ilusiones
ALIADOS Brainiac
ENEMIGOS Superman, Hector Hammond, Psicopirata
AFILIACIONES La COLMENA

La Reina Abeja de la COLMENA (Colectivo de Macrointegración por la Equidad Nanoviral) era uno de los Veinte, los humanos que secuestró Brainiac, el Coleccionista de Mundos, y que regresaron con poderes psíquicos tras someterse a experimentos alienígenas. Controlaba a un ejército entregado a conseguir su meta: propagar un virus mental para dominar psíquicamente a Metrópolis y a toda la Tierra. El residuo tecnoplásmico, una sustancia destilada de la emanación de emociones negativas, potenciaba sus poderes.

Hector Hammond y Superman le plantaron cara, pero era difícil igualar su control mental y telepático. Reveló que trabajaba en nombre de su «padre», Brainiac, y que protegía a los terrícolas esclavizándolos mentalmente. Parte de su plan era dar con el resto de los Veinte y los psíquicos encarcelados en el Enjambre para usar sus poderes. El Psicopirata, otro de los Veinte, la atacó, y ella se alió con Superman y Hammond para arrebatarle el control sobre los ciudadanos de Metrópolis. De paso reveló su verdadero aspecto y huyó para seguir con las maquinaciones de Brainiac. **Al**

EN EL ARCHIVO

La Reina Abeja y su ejército de soldados abeja se unieron a la Banda de la Injusticia de Lex Luthor. A cambio, ella recibiría una porción de la población terrestre como esclavos psíquicos. Al final lo traicionó y creó su Matriz Real en Nueva York, donde empezó su plan para convertir a los humanos en sus zánganos. Derrotada, volvió después como miembro de la Sociedad Secreta de Supervillanos y jefa del sindicato criminal conocido como la COLMENA.



MENTALIDAD DE COLMENA
La Reina Abeja amenazó con convertir a los superhéroes de la Tierra en hordas de estúpidos zánganos, lo que llamó la atención de los Nuevos Dioses, como Big Barda.

QUEEN, EMIKO

DEBUT *Green Arrow* **#18 (mayo 2013)**
ESTATURA 1,57 m **PESO** 45 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Excelente arquera, acróbata y luchadora en combate cuerpo a cuerpo
ALIADOS Flecha Verde
ENEMIGOS Komodo

Emiko es hermanastra de Oliver Queen e hija de la arquera y ex asesina Shado. Komodo la secuestró de niña, la crió como a un Forajido y la instruyó en el manejo del arco. En su primera batalla como miembro de los Forajidos hirió a Flecha Verde ignorando su parentesco. Emiko creció creyendo que sus padres estaban muertos, pero descubrió la verdad cuando los vio en la sede de los Forajidos en Praga. Montó en cólera y se volvió contra Komodo. Su padre, Robert Queen, murió en el enfrentamiento resultante; entonces Emiko mató a Komodo y se fue a Seattle en busca de su hermanastro Oliver, y luchó junto a él.

Después quiso arrebatar el título de Flecha Verde a su hermano, pero él se resistió, e iniciaron una incómoda relación como socios. Oliver la entrenó hasta que Emiko se sintió preparada para continuar su propio camino heroico. Recientemente combatió junto a Flecha Verde y Canario Negro contra los «hombres del subsuelo», comerciantes de esclavos. Pero la alegría del triunfo se esfumó en cuanto Emiko se unió con su madre, Shado, para atacar a Oliver en su propia casa. **Al**

REINA ASESINA
Tras unirse a su hermano Oliver, Emiko se enfrentó a él para ser la siguiente Flecha Verde... hasta que, como tantos hermanos, hicieron las paces.

QUEEN OF FABLES [REINA DE LAS FÁBULAS]

DEBUT *Justice League of America* **#47 (nov. 2000)**
NOMBRE REAL Tsaritsa
ESTATURA 1,78 m **PESO** 59 kg
OJOS Verdes **CABELLO** Rojo
PODERES/HABILIDADES Habilidades mágicas, como la de reorganizar la realidad
ENEMIGOS Liga de la Justicia de América

Hace siglos, Tsaritsa, la Reina de las Fábulas, llegó a la Tierra desde otra dimensión e inició un reino mágico de terror hasta que su enemiga, Blancanieves, la atrapó en el Libro de las Fábulas. En los albores del siglo XXI, Tsaritsa huyó para sembrar el caos y la calamidad en Nueva York conjurando a una horda de ogros, brujas y duendes. La Liga de la Justicia de América le plantó cara cuando atacó a Wonder Woman pensando que, dado el parecido entre Diana y Blancanieves, la amazona era hija de su vieja némesis.

Con su talento para la magia, Tsaritsa llevó a la JLA al reino de los cuentos de hadas, donde se enfrentaron a monstruos en una Manhattan hechizada. Finalmente, Wonder Woman la derrotó con su lazo y la encarceló en otro libro, el del código tributario de EE UU. Entre sus páginas la Reina de las Fábulas no hallaba elementos mágicos que le ayudaran a huir; pero al final huyó, y trató de seducir a Superman, y convirtió una película difamatoria sobre Wonder Woman en la nueva realidad de la Reina Amazona. **Al**

SENCILLAMENTE FABULOSA
La Reina de las Fábulas huyó de forma misteriosa de su encierro en el código tributario y se propuso encandilar a su príncipe azul: ¡Superman!

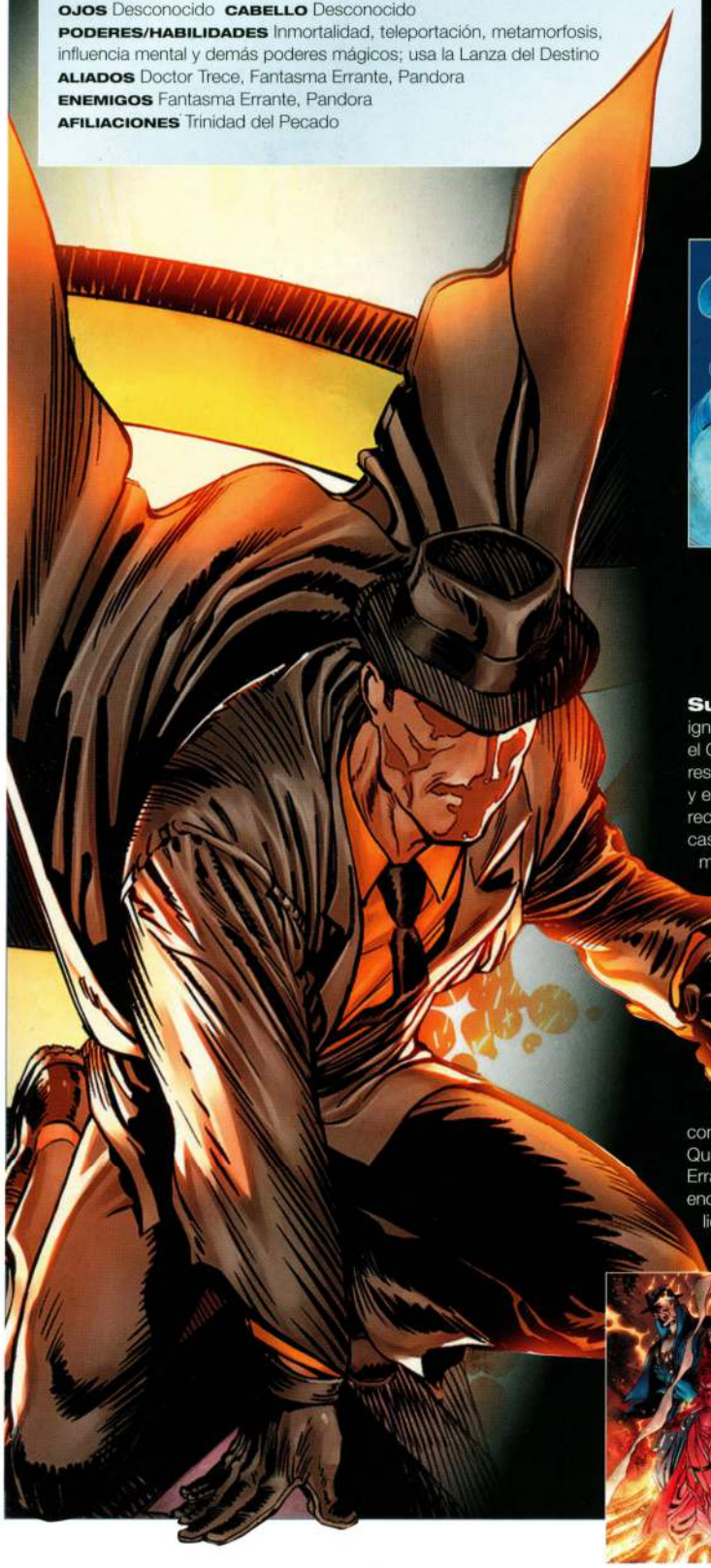
QUESTION

DEBUT *Blue Beetle* (Vol. 3) #1 **(jun. 1967)**
VERSIÓN ACTUAL *The New 52: Free Comic Book Day Special Edition* #1 **(jun. 2012)**
BASE Móvil **ESTATURA** 1,88 m **PESO** 84 kg
OJOS Desconocido **CABELLO** Desconocido
PODERES/HABILIDADES Inmortalidad, teleportación, metamorfosis, influencia mental y demás poderes mágicos; usa la Lanza del Destino
ALIADOS Doctor Trece, Fantasma Errante, Pandora
ENEMIGOS Fantasma Errante, Pandora
AFILIACIONES Trinidad del Pecado

EN EL ARCHIVO

Dos personajes desempeñaron el papel de Question en el pasado. El primero fue el reportero Vic Sage (alter ego de Charles Victor Zsasz), entregado a erradicar la corrupción y el crimen en Hub City. Cuando murió de cáncer, Renée Montoya, detective de Gotham City, se convirtió en la nueva Question. Con su experiencia como policía y su maestría en las artes marciales, combatió desde el crimen callejero hasta amenazas como Crisis Final, a menudo junto a Batman.

LA PRÓXIMA CUESTIÓN
Renée Montoya, la intrépida detective de Gotham, no puede rehuir su extraño destino: asumir el papel del enigmático Question.



Su verdadero nombre y su historia se ignoran. En algún momento del pasado remoto, el Consejo de la Eternidad lo convocó para que respondiera por sus pecados junto con Pandora y el futuro Fantasma Errante. Pero Question no reconoció la autoridad del Consejo y este lo castigó borrándole la identidad y ocultando mágicamente su rostro. Ya en el presente, Question trató de agenciarse la Caja de Pandora pensando que esta resolvería el misterio de su identidad, pero fracasó. Intentó matar al Fantasma Errante, pero después se alió con él y con Pandora; juntos se conocen como la Trinidad del Pecado. Después, el ser mágico Nimraa lo torturó como parte de su plan para revivir la Tierra Oscura con el poder ritual de los pecados de la Trinidad. Question traicionó a Pandora y al Fantasma Errante, provocando que todos ellos acabaran encarcelados en la Tierra Oscura. Expió ese error liderando su fuga, pero después los atacó para absorber la energía pecaminosa que habían acumulado en la Tierra Oscura. Tras ello se esfumó y nadie sabe dónde está. **AI**

LA TRINIDAD DEL PECADO
El Fantasma Errante, Pandora y Question.

QUICK, JESSE

DEBUT *Justice Society of America* **(Vol. 2) #1 (ago. 1992)**
NOMBRE REAL Jesse Chambers
BASE Keystone City
ESTATURA 1,75 m **PESO** 64 kg
OJOS Azules **CABELLO** Rubio
PODERES/HABILIDADES Supervelocidad, fuerza y vuelo
ENEMIGOS Savitar

Jesse Chambers es hija de los héroes de la II Guerra Mundial Liberty Belle y Johnny Quick (que no hay que confundir con su homónimo villano del Sindicato del Crimen). Heredó sus poderes, sobre todo el acceso paterno a la Fuerza de la Velocidad, que convocaba mediante la fórmula «3x2(9YZ)4A». Se hizo llamar Jesse Quick y luchó junto a otros velocistas, como Flash (Wally West), Max Mercury e Impulso.

Se unió a la JSA y a los Jóvenes Titanes; y, cuando su padre perdió la vida a manos del villano velocista Savitar, combinó esas responsabilidades con su cargo como directora ejecutiva de Empresas Quickstart. Después asumió el papel de su madre, se convirtió en la nueva Liberty Belle y se casó con Hourman, de la JSA. Cuando los Jóvenes Titanes se disgregaron, Jesse conservó su doble deber heroico uniéndose a la JLA. **AI**

QUICK, JOHNNY

DEBUT *More Fun Comics* **#71 (sep. 1941) (John Chambers);** *Justice League of America* **(Vol. 1) #29 (ago. 1964) (miembro del Sindicato)**
VERSIÓN ACTUAL *Justice League* **(Vol. 2) #23 (oct. 2013)**
NOMBRE REAL Jonathan Allen
UNIVERSO Tierra-3
ESTATURA 1,80 m **PESO** 77 kg
OJOS Azules **CABELLO** Rubio
PODERES/HABILIDADES Supervelocidad, concentrada y aumentada por un casco especial

Jonathan Allen y su novia, Rhonda Pineda, criminales de Tierra-3, quedaron atrapados en unas instalaciones de STAR Labs y los alcanzó un rayo. Allen adquirió supervelocidad y se apodó Johnny Quick, y Rhonda podía cambiar de tamaño y se convirtió en Atómica.

Cuando Tierra-3 se vio en peligro, ambos buscaron un modo de huir junto al resto del Sindicato del Crimen de América. Gracias al Alfred Pennyworth de Tierra-3 y a Atómica, que se infiltró en la Liga de la Justicia como Átomo, hallaron una salida. Al atacar a los enemigos del Sindicato, Johnny mandó a los Jóvenes Titanes al futuro y mató a varios miembros de la Patrulla Condenada. Pero luego cayó víctima de unos villanos que acudieron a salvar el mundo. El Capitán Frío le congeló una pierna y Alexander Luthor –como Mazahs– le rompió el cuello. **AI**

R.E.B.E.L.S.

DEBUT *R.E.B.E.L.S.* (Vol. 1) #0 **(oct. 1994)**
NOMBRE REAL Rebeldes de Élite Basados en la Eliminación de LEGIÓN y su Supremacía **BASE** Rann
MIEMBROS NOTABLES/PODERES **Vril Dox II**: brillante hijo clonado de Brainiac; **Phase**: atraviesa materia sólida; **Starfire**: poderes tamaranos; **Lobo**: poderes czarnianos, experto combatiente; **Tribulus**: generación de rayos y superfuerza; **Adam Strange**: experto estratega, aventurero planetario; **Capitán Cometa**: *summum* de la evolución humana con múltiples superpoderes; **Estrella Salvaje**: humano genéticamente manipulado con habilidades sobrehumanas; **Strata** y **Garv**: resistencia dryadana

Tras sobrevivir a una invasión a gran escala de los alienígenas Dominadores y sus aliados, Vril Dox II, hijo de Brainiac, fundó una agencia para defender el universo y la llamó LEGIÓN. Su hijo rebelde, Lyrl Dox, se hizo con LEGIÓN gracias a su inteligencia de 12.º nivel. Entonces, Vril formó un nuevo equipo compuesto por los miembros de LEGIÓN que aún le eran fieles y lo bautizó como REBELS (Rebeldes de Élite Basados en la Eliminación de LEGIÓN y su Supremacía). Con su intelecto y el esfuerzo de sus aliados, Dox venció a su hijo, se retiró por un tiempo y dejó LEGIÓN en las seguras manos del Capitán Cometa.

Pero su retiro no duró mucho. Tras recibir unos archivos sobre la Legión de Superhéroes de manos del legionario Brainiac 5, descendiente suyo, Dox creó un nuevo equipo. Basó a sus renovados REBELS en los miembros de la Legión de Superhéroes, y fichó a nuevos reclutas de su galería de villanos. Así, con su viejo aliado Strata, creó una formidable fuerza de ataque capaz de derrotar a Starro, un alienígena con forma de estrella marina que trató de hacerse con LEGIÓN y usar su poder para conquistar el universo. A su debido tiempo, otros héroes, como Starfire, Adam Strange y Estrella Salvaje, se unieron a las filas de REBELS. **MM**

DESLUMBRADO POR SU ESTRELLA
Cuando Adam Strange fracasó como líder y Lobo desapareció en combate, una gran amenaza embistió a los REBELS: Starro subyugó a Vril Dox, quien guio a su horda en la batalla.

LOS NUEVOS REBELS
1 Vril Dox II
2 Adam Strange
3 Lobo
4 Capitán Cometa
5 Starfire
6 Tribulus

RAGDOLL

DEBUT *Villains United* **#1 (jul. 2005)**
VERSIÓN ACTUAL *Resurrection Man* **(Vol. 2) #6 (abr. 2012)**
NOMBRE REAL Peter Merkel Jr.
ESTATURA 1,80 m **PESO** 33 kg
OJOS Grises **CABELLO** Pelirrojo
PODERES/HABILIDADES Agilidad y flexibilidad sobrehumanas
ENEMIGOS Batgirl, Enigma

El villano original Rag Doll (Peter Merkel) continúa suelto en las calles de Gotham, y su hijo Ragdoll ha aceptado su legado con gusto delirante. Es un increíble contorsionista, como su malvado padre, pero tuvo que someterse a muchas operaciones para lograrlo. Además, necesita un ungüento para que su piel no se desgarre.

Ragdoll participó en un infame motín en la penitenciaría Blackgate que inició el delincuente Bane. Después engañó a una activista, la compañera de piso de Batgirl, para que llevara a cabo un acto terrorista, y se las tuvo que ver con La Chica Murciélago.

Poco después, Enigma confiscó su ungüento, y lo coaccionó para que luchara contra los Seis Secretos. El equipo, por suerte para Ragdoll, abatió a Enigma. Tras ello, Ragdoll ayudó a los Seis y a Scandal Savage a proteger a su amiga Black Alice de toda la comunidad de magos. **MM**

RAGMAN

DEBUT *Ragman* **(Vol. 1) #1 (ago.–sep. 1976)**
VERSIÓN ACTUAL *Batman Eternal* **#6 (jul. 2014)**
NOMBRE REAL Rory Regan
BASE Gotham City
ESTATURA 1,80 m **PESO** 75 kg
OJOS Azules **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Lleva un traje hecho de almas malignas; agilidad sobrehumana
ALIADOS Batman, Batwoman, Clayface
ENEMIGOS Morgana le Fey, Nocturna

Rory Regan heredó un traje hecho de harapos de su abuelo. Ni se imaginaba que era una especie de golem, una prenda que creó un antiguo consejo de rabinos para proteger a los judíos. Podía absorber las almas corruptas en su tela y conferir a quien lo llevara su fuerza y sus habilidades. Eso le permitió a Rory transformarse en superhéroe. La única pega del traje era su vulnerabilidad ante el fuego.

Ragman ayudaba a veces a Batman, colaboró con Batwoman para evitar la resurrección de la bruja Morgana le Fey, y, junto al demonio Etrigan, el villano temporalmente amnésico Clayface y la hermana de Batwoman, Red Alice, se convirtió en miembro fundador de los Desconocidos y salvó la Tierra de las maquinaciones de Le Fey. **MM**

RANKORR

DEBUT *Red Lanterns* **#1 (nov. 2011)**
NOMBRE REAL John (Jack) Moore
BASE Ysmault, Sector Espacial 666
ESTATURA 1,78 m **PESO** 75 kg
OJOS Verdes **CABELLO** Rojo (antes, negro)
PODERES/HABILIDADES Tiene un anillo de poder rojo cargado de ira
ALIADOS Atrocitus, Bleez, Guy Gardner
ENEMIGOS Lobo, Mr. Baxter
AFILIACIONES Red Lantern Corps

John Moore creció junto a su hermano Ray en Reino Unido. Los crió su abuelo y reaccionaron de forma muy distinta cuando lo mató un rufián llamado Baxter. John se tragó su pena, pero Ray, más inestable, afirmó lleno de cólera que la policía protegía al asesino. Luego, John vio a la policía matando a su hermano de una paliza. Ese acto liberó toda su rabia contenida, y, en aquel momento, un anillo de los Red Lanterns voló hasta su dedo y se convirtió en el Linterna Roja Rankorr.

Rankorr rastreó a Baxter, pero Ysmault, el planeta natal de los Red Lanterns, reclamó a John antes de que pudiera matarlo. Como terrícola, Rankorr tuvo que trabajar duro para ganarse el respeto de Atrocitus y otros miembros del cuerpo. Después de servir con valentía, perdió la vida a manos de Lobo. **MM**

RAVAGERS [DESTRUCTORES]

DEBUT *The Ravagers* **#1 (jul. 2012)**
BASE Los Ángeles (California)
MIEMBROS NOTABLES/PODERES **Fairchild**: científica con fuerza sobrehumana; **Terra**: geoquinesis, vuelo; **Beast Boy**: puede transformarse en cualquier animal; **Thunder**: provoca explosiones de ondas de sonido; **Lightning**: electroquinesis; **Ridge**: superfuerte y superresistente
ALIADOS Niles Caulder, Superboy, Jóvenes Titanes **ENEMIGOS** Deathstroke, Cosecha

El clon de Caitlin Fairchild se dio cuenta de que iba por mal camino cuando trabajaba para Cosecha. Ayudó a huir a unos prisioneros del supervillano. Uno de ellos era Ridge, miembro de los Destructores, la guardia de élite del villano. A modo de desafío, los jóvenes héroes adoptaron el nombre de Destructores y se afincaron en el cuartel general secreto del doctor Niles Caulder en Los Ángeles.

Rose Wilson y Warblade, Destructores de Cosecha, invadieron su hogar improvisado junto al asesino a sueldo Deathstroke. Los héroes lucharon con valor, pero Deathstroke los venció y se los llevó a Cosecha, salvo a Beast Boy, a quien dio por muerto. El resto del equipo, excepto Terra, se quedó con Cosecha hasta que los Jóvenes Titanes derrotaron al bandido. **MM**

RĀ'S AL GHŪL

DATOS

DEBUT *Batman* (Vol. 1) #232 **(jun. 1971)**
VERSIÓN ACTUAL *Batman, Incorporated* (Vol. 2) #2 **(ago. 2012)**
BASE 'Eth Alth'eban
ESTATURA 1,96 m **PESO** 98 kg
OJOS Verdes **CABELLO** Negro con mechones blancos
PODERES/HABILIDADES Experto espadachín y maestro en artes marciales; muy longevo gracias a su acceso a las Fosas de Lázaro, que ralentizan el envejecimiento; intelecto de genio con dotes de estratega; tiene un ejército de asesinos fieles y muchos contactos en casi todos los países del globo
ALIADOS Talia al Ghūl
ENEMIGOS Batman, la familia Batman, Aves de Presa
AFILIACIONES La Liga de Asesinos

CHOQUE DE LEYENDAS
Batman y Rā's al Ghūl han luchado muchas veces. Su primer combate fue un salvaje duelo a espada en el desierto, con Talia al Ghūl de espectadora.

Rā's al Ghūl es la figura legendaria cuyo nombre viene a traducirse por «la Cabeza del Demonio», un villano que se ha ganado ese nombre más de mil veces, pues es uno de los ecoterroristas más infames del mundo y el líder de la Liga de Asesinos, una vetusta organización con sede en la ciudad mística de 'Eth Alth'eban. Su deseo no es otro que salvar la Tierra matando a la mayoría de los humanos, que considera una plaga.

Los relatos sobre Rā's al Ghūl abarcan más de 700 años, por lo cual es casi imposible discernir qué hay de verdad y qué de ficción en ellos. Lleva siglos vivo gracias al uso de las místicas Fosas de Lázaro y sus propiedades revitalizantes. Tiene una vasta influencia en casi todos los grandes gobiernos, pero no siempre fue tan poderoso. El hombre que se convertiría en Rā's al Ghūl abandonó a su tribu nómada en pos de una carrera científica en la ciudad, y halló trabajo como humilde médico de un gran sultán. Un buen día, mientras trataba de salvar la vida del hijo del sultán, descubrió las propiedades de las Fosas de Lázaro.

El hijo resucitó, enloqueció y mató a la mujer del médico. El sultán no reconoció su culpabilidad, y encarceló al doctor en una jaula con el cadáver de su esposa, esperando que muriera bajo el sol del desierto. Pero unos rebeldes lo rescataron, y, al poco tiempo, él los lideró hacia el palacio del sultán en una rebelión durante la que se dio en llamar Rā's al Ghūl. Rā's fundó la Liga de Asesinos y se embarcó en una misión ecoterrorista para matar a la humanidad de forma selectiva y «salvar» el planeta de la polución y la superpoblación. También engendró una hija, Talia, con una mujer llamada Melisande.

El malvado doctor Ebeneezer Darrk, de la Liga de Asesinos, tuvo un desencuentro con Rā's y secuestró a Talia. Batman la rescató, y Rā's decidió que el Caballero Oscuro era el yerno ideal para heredar sus operaciones. Batman no veía las cosas de ese modo, y ambos se convirtieron en archienemigos, unidos solo por su mutuo amor por Talia, la «Hija del Demonio». **MM**

UN FORAJIDO CONTRA LOS FORAJIDOS
Cuando, por un breve espacio, la Liga de Asesinos contó con Jason Todd, Rā's se enfrentó a Capucha Roja y los Forajidos.

EN EL ARCHIVO

El origen y la historia de Rā's al Ghūl se han revisado en más de una ocasión desde su debut en la década de 1970, y las Fosas de Lázaro que lo revitalizan han cambiado con los años.

En un primer momento solo había una. Después, varias fosas verdes del tamaño de bañeras estaban unidas a unas líneas de energía mística, y cada fosa podía usarse una sola vez. Pero enseguida se convirtieron en un puñado de grandes pozas repartidas por el mundo entero, incluida la Batcueva. Eso sí, sus propiedades eran las mismas, y resucitaron a muchos personajes, como Capucha Roja, Enigma, Wonder Woman y Batman.

EL DEMONIO SONRIENTE
El Joker engañó a la muerte tras un chapuzón en las Fosas de Lázaro, dadoras de vida. A diferencia de los que enloquecieron en ellas, él gozó de un momento de serena cordura.

EL EFECTO LÁZARO
Tras sumergirse en las Fosas de Lázaro, Rā's al Ghūl recupera la edad y la salud de un hombre en la flor de la vida. El efecto secundario de las fosas, la locura pasajera, ha alterado su aspecto con los años y lo ha extremado en sus tácticas.

HISTORIAS CLÁSICAS

***Batman* (Vol. 1) #232 (jun. 1971)** Al Ghūl debuta tras aparecer mencionado en un relato anterior y elabora un misterio para poner a prueba el talento de Batman.
***Detective Comics* (Vol. 1) #444-448 (ene.-jun. 1975)** Rā's hace pasar a Batman por asesino en un relato que abarca cinco números, cosa rara en la época.
***Batman: Birth of the Demon* #1 (dic. 1992)** Al Ghūl obtiene su origen y se explora su trágica caída de médico honorable a corrupto líder terrorista.
***Detective Comics* (Vol. 1) #700-702, *Catwoman* (Vol. 2) #36, *Robin* (Vol. 4) #32-33, *Batman: Shadow of the Bat* #53-54, *Batman* (Vol. 1) #533-534 (ago.-oct. 1996)** En el arco argumental «Legado», Batman descubre que el malévolo cerebro detrás de la horrenda plaga del «mortero» en Gotham no es otro que Rā's al Ghūl, con su cómplice y nuevo lacayo Bane.

RAVEN

DATOS

DEBUT *DC Comics Presents* #26 **(oct. 1980)**
VERSIÓN ACTUAL *Phantom Stranger* (Vol. 4) #1 **(dic. 2012)**
NOMBRE REAL Rachel Roth
BASE Nueva York
ESTATURA 1,78 m **PESO** 50 kg **OJOS** Azules **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Sensibilidad empática; manipulación de la oscuridad; viajes en el tiempo; teleportación; proyección de su «propia alma»; otros poderes mágicos indefinidos
ALIADOS Beast Boy
ENEMIGOS Trigon
AFILIACIONES Jóvenes Titanes

PADRE E HIJA
Raven fue perseguida por su padre, y se enfrentó a su propia naturaleza diabólica y sus inmensos poderes.

Es la única hija del demonio cósmico Trigon y lucha por dominar los impulsos básicos que ha heredado de él. Su padre la ve como la clave de sus planes para consolidar su poder, y ella usa sus vastos poderes místicos y psíquicos para combatir el mal en todas sus formas junto a su familia de adopción, los Jóvenes Titanes.

Raven creció en el reino de Azarath, al abrigo de una orden mística de monjes que le enseñó a controlar la influencia demoníaca de su padre. Sabedora de que Trigon le daría caza, dejó Azarath por la Tierra, el planeta natal de Arella, su madre, y se ocultó allí. Pero el Fantasma Errante dio con ella, la capturó y la entregó a Trigon como parte de un trato para salvar la Tierra. Trigon nombró a Raven señora de los Reinos Inferiores, y después la devolvió a la Tierra, donde la liberó como su «Pájaro negro del terror» junto a sus demoníacos hermanos, Belial, Rushkoff y Suge.

Raven salvó a Beast Boy de Deathstroke y los Destructores, pero, pese a haberse vuelto contra sus diabólicos hermanos y ayudado a salvar al resto de los Jóvenes Titanes, su lealtad seguía puesta en duda. Cuando lucharon contra Johnny Quick y Atómica, fue transportada al pasado. Posteriormente se enfrentó al demonio Etrigan, que quería matarla para debilitar a Trigon. Wonder Girl la salvó y luego ayudó a su propia alma a devolver al presente al resto de Jóvenes Titanes tras un viaje por distintos futuros, en el que trataron de salvar a Superboy de varias versiones de sí mismo. De vuelta en el presente, Raven se alegró al ver que su proyección a través del tiempo había interrumpido el dominio de Trigon sobre ella, y le dio el golpe de gracia al villano Cosecha, poniendo así fin a la «Selección».

Ahora es un sólido miembro de los Jóvenes Titanes y cuenta con todo el apoyo que necesita para controlar sus poderes. Sin embargo, teme que su padre la ataque de nuevo cuando menos se lo espere. **AI**

UNA FAMILIA TITÁNICA
Dados su padre y hermanos diabólicos y su madre ausente, la joven Raven veía a los Jóvenes Titanes como su auténtica familia.

EN EL ARCHIVO

Su relación con Beast Boy ha sido siempre una piedra de toque en su historia. Intimaron en cuanto Raven reunió a los Nuevos Jóvenes Titanes, y su amistad desembocó en romance cuando ella murió y renació con un nuevo cuerpo.

Luego, su relación se hizo añicos, y, después de la muerte de Kid Flash (Bart Allen) y la batalla contra los Titanes Este, Raven dejó el equipo. Posteriormente creó sin querer al ser diabólico Wyld, y volvió en busca de ayuda para aplacarlo. A raíz de ello, tras luchar codo a codo con Beast Boy para vencer a la Legión del Mal y a Superboy-Prime, renació su relación.

SU MEJOR CHICO
Raven se libró por los pelos de una boda con Hermano Sangre y empezó a salir con Beast Boy, de los Jóvenes Titanes. Vivieron una relación intermitente durante años.

HISTORIAS CLÁSICAS

***New Teen Titans* (Vol. 1) #4-6 (feb.-abr. 1981)** Raven pide ayuda a la JLA para luchar contra su padre, pero esta se niega porque Zatanna no se fía de ella. Desesperada, reúne a los Nuevos Jóvenes Titanes, que apresan a Trigon.

***New Titans* (Vol. 2) #121-130 (mayo 1995-feb. 1996)** Raven se rinde a la influencia de Trigon, e implanta las semillas de sus hijos muertos en nuevos cuerpos para propagar el mal. Una de ellas es el alma de su yo bueno.

***Teen Titans* (Vol. 3) #30-31 (ene.-feb.) 2006** Tras huir por poco de un matrimonio con Hermano Sangre y provocar el Armagedón, Raven se une a los Jóvenes Titanes para combatir a Sangre y su ejército.

RAVERS

DEBUT *Superboy and the Ravers* #1 **(sep. 1996)**
BASE Event Horizon
MIEMBROS/PODERES Superboy: vuelo, superfuerza; **Kaliber**: qwardiano capaz de encoger y aumentar; **Aura**: potentes poderes magnéticos; **Hero Cruz**: genera campos de fuerza con el Chaleco de Aquiles, y se transforma en superhéroe con su Dial H; **Rex, el Perro Prodigioso**: inteligencia aumentada; **Sparx**: controla la electricidad.
ALIADOS Highfather
ENEMIGOS InterCEPT, Darkseid

Event Horizon era una fiesta intergaláctica para adolescentes cortesía de Kindred Marx, propietario de un club nocturno. El requisito para entrar era tener poderes. Los Ravers, al mando de Superboy, fueron unos de sus clientes habituales más nefastos.

Los equipos se teleportaban a cualquier rincón del universo donde se celebrara un Event Horizon con solo tocar sus sellos de mano. Los Ravers se las vieron con sus rivales Red Shift y con InterCEPT, la policía interdimensional. También ayudaron a Highfather, de Nueva Génesis, a evitar que Darkseid se hiciera con el poder de la Fuente.

Cuando el Raver Half-Life murió en un combate contra los qwardianos del Universo Antimateria, Kindred Marx cerró Event Horizon, y los Ravers se disgregaron. **AI**

RAY [RAYO]

DEBUT *Smash Comics* #14 **(sep. 1940)**
VERSIÓN ACTUAL *Ray* (Vol. 3) #1 **(feb. 2012)**
NOMBRE REAL Lucien Gates **BASE** San Diego
ESTATURA 1,75 m **PESO** 75 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Absorción y proyección de luz y electricidad, vuelo, otros poderes derivados de la luz y la energía
ALIADOS Chanti, Tío Sam
ENEMIGOS Thaddeus Filmore
AFILIACIONES Luchadores por la Libertad

En el desierto de Arizona, un rayo de partículas fruto de un proyecto de energía experimental transformó a Lucien Gates, socorrista de San Diego. Tras el impacto, descubrió que podía volar a cualquier velocidad, pero solo en línea recta, y que solo podía cambiar el rumbo con una superficie reflectante. También podía proyectar luz y crear constructos con ella. Por desgracia, su ropa se quemaba, y necesitaba un mantenimiento constante de prendas ilusorias.

Sus padres adoptivos le enseñaron a controlar sus poderes a través del yoga y la meditación. Tras ello, Lucien combatió a las otras extrañas creaciones de aquel rayo desviado. Al final resultó que muchas de sus batallas las orquestó el lunático villano y cineasta Thaddeus Filmore, quien decía conocer sus orígenes. Lucien lo derrotó, y rehizo su personalidad con hipnoterapia lumínica. Entonces, Filmore hizo una película sobre él. Luego el Tío Sam lo reclutó –junto a Doll Man, la Bomba Humana y la Dama Fantasma– para un nuevo equipo de superhéroes bajo los auspicios de SHADE. **AI**

EN EL ARCHIVO

Lanford «Happy» Terrill, reportero del *New York Star*, se convirtió en el primer Rayo cuando el doctor Dayzl lo sometió a una «bomba de luz». Su hijo, Joshua, heredó sus poderes y se convirtió en su compañero, Spitfire, pero después mató a su madre en un trágico accidente. Happy volvió a casarse, y su segundo hijo, Raymond, también heredó sus poderes. El joven héroe desenmascaró luego al tercer Rayo, Stan Silver, como un traidor en las filas de los Luchadores por la Libertad.

CHICO NOCTURNO
Antes de saber que tenía superpoderes lumínicos, a Raymond Terrill lo llamaban «Chico Nocturno», pues solo salía de noche.

ROBIN «PETIRROJO»
Al principio Jason Todd llevaba un traje de Nightwing con un batsímbolo rojo en el pecho.

RED HOOD [CAPUCHA ROJA]

DEBUT *Detective Comics* #168 **(feb. 1951)** (Joker como Capucha Roja); *Batman* (Vol. 1) #357 **(mar. 1983)** (Jason Todd)
VERSIÓN ACTUAL *Red Hood and the Outlaws* #1 **(nov. 2011)**
NOMBRE REAL Jason Todd
ESTATURA 1,83 m **PESO** 102 kg
OJOS Azules **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Hábil acróbata y combatiente cuerpo a cuerpo; tiene ciertas habilidades mágicas porque se sumergió en las Fosas de Lázaro
ALIADOS Batman, Starfire
ENEMIGOS Los Sin Nombre, Rā's al Ghūl
AFILIACIONES Los Forajidos, Batman Incorporated

Adoptado por Batman para que no cayera en la vida criminal, Jason Todd fue entrenado como el segundo Robin. Jason descubrió que su madre aún vivía, y se reencontró con ella; luego, el Joker lo guio hasta una trampa. Todd murió en una explosión, pero Talia al Ghūl lo resucitó en una Fosa de Lázaro y lo mandó a entrenarse con la Casta Total. No obstante, el joven albergaba un gran anhelo de venganza contra el Joker, así que dejó la Casta Total y se alió con la Liga de Asesinos. Luego, con Roy Harper y Starfire, creó los Forajidos, su propio equipo de mercenarios.

Juntos lucharon contra los Sin Nombre, que estaban matando a toda la Casta Total, y, luego, Todd supo que el Joker lo había manipulado desde su infancia. Traumatizado, hizo que la Casta Total borrara de su mente los recuerdos dolorosos, y después luchó con la Liga de Asesinos contra los Sin Nombre, cuyo líder resultó ser Rā's al Ghūl. Más tarde recobró sus recuerdos, derrotó a Rā's, reunió a los Forajidos y regresó a Gotham para desempeñar un cargo en Batman Incorporated. **AI**

RENACIMIENTO

LOS ROSTROS DEL MAL
Desde su muerte y resurrección, Todd se ha debatido entre el heroísmo y la delincuencia. Ahora, por fin tiene un nuevo papel como topo de Batman en el submundo de Gotham City, cuya jerarquía del mal desmantela desde dentro.

EN EL ARCHIVO

Los relatos anteriores de Capucha Roja solían entrelazarse con la historia del Joker. Todos los miembros de la banda original del héroe lucían la misma capucha. Uno se cayó en una cuba de sustancias químicas tóxicas y emergió como el Joker. Se ignora su identidad.

Cuando el Joker mató a Jason Todd, el segundo Robin, emergió otro Capucha Roja más personal. Todd regresó a la vida como dicho superhéroe después del arco argumental de Crisis Infinita.

INSTINTO ASESINO
La feroz venganza de Jason Todd contra el Joker acabó en una guerra urbana de bandas. Luego renunció a la identidad de Capucha Roja por la de Red Robin.

RED LANTERN CORPS

DEBUT *Green Lantern* (Vol. 4) #25 **(ene. 2008)**
VERSIÓN ACTUAL *Red Lanterns* (Vol. 1) #1 **(nov. 2011)**
BASE Styge Prime, Ysmault
MIEMBROS Todos vomitan bilis ardiente; los anillos rojos les confieren luz, protección completa del entorno, trasportación y traslación intergalácticas, y les permiten generar violentas proyecciones de energía y constructos de luz dura si se concentran. **Atrocitus**: mago inmortal; **Bleez**: princesa alienígena que ha sufrido abusos; **Rankorr**: terrícola airado; **Ratchett**: cerebro tentacular; **Vice**: insectoide que arranca la piel; **Dex-Starr**: gato furibundo de Brooklyn; **Skallox**: interrogador mejorado incinerado; **Zilius Zox**: bola de furia; **Guy Gardner**: guerrero Esmeralda encubierto; **Kara Zor-El/Supergirl**: kryptoniana a la que traicionan y marginan sin cesar
ENEMIGOS Sinestro Corps, Green Lantern Corps, Blue Lantern Corps, Tercer Ejército, Volthoom, Relic, Guardianes del Universo, Black Lantern Corps, Krona, La Rueda
AFILIACIONES Star Sapphire Corps

ROJO DE IRA
Atrocitus reunió a una horda rencorosa de portadores de anillos.
1 Atrocitus
2 Bleez
3 Zilius Zox
4 Haggor
5 Ratchet
6 Skallox
7 Fury-6
8 Dex-Starr
9 Antipathy
10 Carnicero (entidad de la Rabia)

Atrocitus es una de las «Cinco Inversiones» que sobrevivieron a la Masacre del Sector 666. La perpetraron los Manhunters, pero él culpaba a sus creadores, los Guardianes del Universo. Acabó en Ysmault con una condena de miles de millones de años como parte de la tapadera de los oanos, pero se liberó y, con la magia y la sangre de sus camaradas presos, gestionó su ardiente ira.

Construyó una batería central para usar la luz del espectro que canalizaba la Rabia, y repartió anillos rojos a otros agraviados con sed de venganza. A lo largo del universo, los Linternas Rojas ejercieron su temible venganza contra quienes escapaban a la justicia. Sus anillos almacenaban sin tregua su violenta furia.

Un anillo rojo es para siempre. El vínculo con su portador es permanente. Si se lo quitan, este muere en una pura agonía. Como todos los Guerreros del Espectro, el Linterna Roja recita un juramento al recargarlo: «¡Con sangre y furia de un rojo escarlata, de un cadáver recién fallecido arrancadas, unidas a nuestro odio infernal y asesino, os quemaremos vivos, tal es vuestro destino!». **WW**

EN EL ARCHIVO

En la realidad previa a Flashpoint, a Atrocitus le preocupaba que la rabia que consumía a los Linternas Rojas les impidiera concebir o formar constructos de luz con sus anillos a fin de resolver los conflictos que se presentaban. Y es que, en vez de eso, atacaban generando y escupiendo llameante bilis roja de napalm. Al final devolvió cierto grado de racionalidad a sus furiosos compañeros sumergiéndolos en el océano de sangre de Ysmault.

Y HABRÁ SANGRE
Atrocitus mató a sus camaradas Cinco Inversiones y usó su sangre para alimentar la batería central de los Linternas Rojas. Al poco, Hal Jordan y el Green Lantern Corps conocería la ira del Red Lantern Corps.

INSIGNIA ROJA AL VALOR
Los Linternas Rojas no temen a nada. La sed de justicia cruenta los llena de una furia rabiosa y los ciega a todo salvo a sus objetivos.

Y HACEN FUROR
Hasta el devoto guerrero Guy Gardner perdió la compostura cuando lo invadió el inflamado fuego escarlata de la Rabia.

RED STAR [ESTRELLA ROJA]

DEBUT *Teen Titans* **(Vol. 1) #18 (nov.–dic. 1968) (como Starfire)**
NOMBRE REAL Leonid Konstantinovitch Kovar
BASE Moscú (Rusia)
ESTATURA 1,78 m **PESO** 82 kg
OJOS Verdes **CABELLO** Rubio
PODERES/HABILIDADES Superfuerza, velocidad, resistencia, vuelo y piroquinesis; científico e investigador experimentado
ENEMIGOS Le Blanc, Hoz y Martillo, Doctor Light, Superboy-Prime

El joven ruso Leonid Kovar estaba con su padre, arqueólogo, explorando una nave extraterrestre que se estrelló en el río Yenesi cuando explotó el vehículo. Pero sobrevivió, y, a resultas de la energía liberada, desarrolló poderes sobrehumanos. Como era un ferviente patriota, ofreció sus servicios al Estado y se convirtió en Starfire, el primer superhéroe oficial de Rusia.

Mientras perseguía a Le Blanc, ladrón internacional, tomó contacto con los Jóvenes Titanes, y cambió su nombre a Red Star (Estrella Roja). Algún tiempo después, dejó Rusia, se unió a los Titanes y entabló relación con Pantha y su hijo adoptivo, el bebé Wildebeest.

Leonid volvió a Rusia para combatir el crimen en su tierra natal, casi siempre con los gobernantes rusos en contra. **WW**

REIGN [REINADO]

DEBUT *Supergirl* **(Vol. 6) #5 (mar. 2012)**
OJOS Negros **CABELLO** Pelirrojo
PODERES/HABILIDADES Fuerza, velocidad y resistencia sobrehumanas; extraordinaria habilidad para el combate sin armas y para la espada; formación táctica y de liderazgo
ALIADOS Deimax, Perrilus, Flor del Cielo
ENEMIGOS Supergirl
AFILIACIONES Los Matamundos, Argo

Reinado formó parte de un experimento kryptoniano clandestino que pretendía alterar embriones alienígenas para crear armas vivas de inmenso poder, las Matamundos, ideadas a partir de un antiguo mito. Cinco de estas asesinas natas se programaron con sed de destrucción y se gestaron en un laboratorio flotante en pleno espacio. Pero, después, los científicos abandonaron el proyecto y las dejaron madurando en su aislamiento. Cuando nacieron ignoraban por completo su origen, salvo por lo que dedujeron por ciertos núcleos de datos desechados.

Reinado, su líder, se enfrentó a Supergirl en las ruinas de Argo, adonde ambas fueron en busca de respuestas. La Matamundos se impuso enseguida, y Supergirl regresó a la Tierra. Reinado la siguió entonces con tres compañeras y allí sembraron el caos hasta que Supergirl las venció. Reinado se retiró a regañadientes, pero juró regresar. **WW**

RED TORNADO [TORNADO ROJO]

DEBUT *All American Comics* (Vol. 1) #3 **(jun. 1939)** (Ma Hunkel); *Justice League of America* (Vol. 1) #64 **(ago. 1968)** (androide John Smith) **VERSIÓN ACTUAL** *Worlds' Finest* #0 **(nov. 2012)** (androide Lois Lane) **NOMBRE REAL** Lois Lane; Unidad 1.3 **BASE** Nueva Gotham City, Tierra-2 **PODERES/HABILIDADES** Cuerpo androide con los recuerdos de Lois Lane; sentidos mejorados; interfaz informática universal; fuerza, vuelo y resistencia mejorados; genera y manipula ráfagas de viento y vórtices de supervelocidad **ALIADOS** Kara Zor-El (Power Girl), Huntress, Val-Zod, Thomas Wayne (Nuevo Batman) **ENEMIGOS** Brutaal, clones de Superman, Darkseid, Ultra-Humanita, Steppenwolf

En Tierra-2, Tornado Rojo es un robot con la personalidad de Lois Lane –esposa de Superman y madre adoptiva de Kara Zor-El–. Cuando las fuerzas de Apókolips mataron a Lois, su conciencia se introdujo en un armazón mecánico capaz de generar vientos ciclónicos, un arma secreta creada para luchar contra los Parademonios.

Se reunió con Power Girl, su querida hija adoptiva, y lideró el último ataque de Tierra-2 contra su aniquilación, uniendo a otros héroes, como el sustituto de Batman Thomas Wayne, su nieta Huntress y el kryptoniano perdido Val-Zod. Su valentía retuvo a Darkseid lo suficiente para que los últimos supervivientes de la humanidad rehuyeran la destrucción y hallaran refugio temporal en arcas espaciales. **WW**

VIENTOS DE CAMBIO
Lois Lane lo perdió todo –a su esposo, a su hija y hasta su cuerpo–, pero no dejó de luchar por salvar su mundo.

EN EL ARCHIVO

CONTRA VIENTO Y MAREA
Después de nacer, Tornado irrumpió en una reunión de la Sociedad de la Justicia e insistió en que era un antiguo miembro.

Tornado Rojo fue una invención del futurista Thomas Oscar Morrow para contraatacar a los héroes que interferían sin cesar en sus planes. Por desgracia, su armazón fue poseído por un elemental errante del viento y adquirió un nivel de poder y conciencia que ni el loco doctor había imaginado.

«Rojito» se unió a la Liga de la Justicia, descubrió la amistad y la lealtad y quiso saber más. Adoptó la identidad humana de John Smith, se casó con Kathy Sutton y juntos adoptaron a Traya, una joven huérfana de la guerra.

Como lo han destruido y reconstruido muchas veces –con diverso éxito–, sufre un grave deterioro en su memoria y función. Cuando se incorporó al místico escuadrón de respuesta rápida Primal Force, Tornado apenas hablaba y operaba a un nivel instintivo. No obstante, tras ser nombrado supervisor y guardián del turbulento equipo juvenil Young Justice, se convirtió en un mentor sabio y tolerante.

Su mayor deseo era ser humano, así que sus compañeros le crearon un cuerpo orgánico. Pero Amazo y el Profesor Ivo subvirtieron el complejo proceso de transferencia cerebral, y todo acabó en una carnicería y un desengaño devastador.

AIRES HUMANOS
Este héroe fruto del hombre era muy atento e idealizaba la humanidad que jamás tendría.

RELIC

DEBUT *Green Lantern* **(Vol. 5) #21 (ago. 2013)**
OJOS Blancos **CABELLO** No tiene
PODERES/HABILIDADES Cuerpo gigante, vasto intelecto, ingente tecnología de otro universo; manipulación y absorción de todos los colores del espectro emocional; poderes de un Nuevo Dios
ALIADOS Highfather, Metron
ENEMIGOS Green Lantern Corps, el Linterna Blanca Kyle Rayner, el Linterna Verde Hal Jordan
AFILIACIONES Forjaluces, Linternas Negras

Relic es un superviviente del universo anterior a este, un científico que postuló que el espectro emocional era una fuente de recursos finita que agotaban los Forjaluces, ya que usaban sus colores como fuentes de energía. Sus colegas lo ridiculizaron, pero él halló la reserva que contenía las energías emocionales en el Muro de la Fuente que rodeaba la creación. Los Forjaluces lucharon por la menguante energía y el universo de Relic acabó.

Pero Relic se conservó en la Fuente, donde lo despertaron Kyle Rayner y los Guardianes Templarios. Al ver que un nuevo cosmos cometía los mismos errores, Relic declaró la guerra a todos los Lantern Corps, resuelto a salvar ese universo. Destruyó Oa, erradicó luego a los Linternas Azules y quedó atrapado en el Muro de la Fuente, pero Highfather y Metron lo liberaron. **WW**

REPLICANT [REPLICANTE]

DEBUT *The Flash Secret Files and Origins* **(Vol. 1) #2 (nov. 1999)**
NOMBRE REAL Anthony Gambi
BASE Keystone City
ESTATURA 2,26 m **PESO** 147 kg
OJOS Especulares **CABELLO** No tiene
PODERES/HABILIDADES Absorbe y replica cualquier tecnología o armamento cercano
ENEMIGOS Flash, Flash Oscuro (Walter West), Tío Sam y los Luchadores por la Libertad
AFILIACIONES Los Villanos, SHADE

Anthony Gambi creció entre supervillanos. Su madre murió y su padre estaba en la cárcel, así que Tony vivía con su tío Paul, un sastre venido a armero que creó y reparó los trajes de los Villanos, enemigos de Flash. Tony los veía como a modernos Robin Hoods, y ellos lo malcriaron.

Cuando un Flash más oscuro y brutal dejó tullido al capitán Boomerang, Tony se unió a los Villanos. El científico T. O. Morrow le confirió poderes: podía duplicar los dispositivos y armas de sus ídolos. Como Replicante, recibió una soberana paliza de Flash, pero escapó tras descubrir que podía aplicar su nuevo talento a cualquier tecnología cercana. Tras aliarse con Abra Kadabra y contribuir sin querer al regreso de Wally West, se esfumó. Al final, Padre Tiempo y SHADE lo atraparon. **WW**

RESURRECTION MAN

DEBUT *Resurrection Man* **(Vol. 1) #1 (mayo 1997)**
VERSIÓN ACTUAL *Resurrection Man* **(Vol. 2) #1 (nov. 2011)**
NOMBRE REAL Mitchell Shelley
ESTATURA 1,85 m **PESO** 86 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Blanco
PODERES/HABILIDADES Inmortalidad y resurrección, poderes metahumanos; mejorado con tecnología tektita; curación acelerada
ENEMIGOS Suriel, las Body Doubles, Hooker, Vandal Savage

Mitchell Shelley era un biólogo que trabajaba para una organización que creaba armas y tecnología punta. Su gran proyecto eran los nanobots tektitas, ideados para permitir que los soldados de EE UU heridos en Irak se regeneraran o al menos sobrevivieran a grandes traumas. Tras muchos fracasos, lo logró. Por desgracia, tras resultar herido en una explosión, perdió un brazo. Su personal le inyectó tektitas para salvarle la vida, y la cosa funcionó. Le reimplantaron el brazo, pero Shelley generó uno nuevo y le quitaron el reimplantado. Lo increíble es que ese brazo se transformó en un clon entero de Shelley y se fue por su cuenta. Así que Mitchell estaba entonces desesperado por localizarlo y estudiarlo.

Entre tanto, el clon, que tenía escasos recuerdos, investigaba sobre su pasado. Pese a sufrir amnesia, al final se dio cuenta de que unos enemigos ignotos lo mataban y resucitaban sin tregua. Cada vez que volvía a la vida, poseía un superpoder distinto. **WW**

LA MUERTE ES ÉL
El clon de Mitch Shelley murió y resucitó incontables veces, y en cada ocasión renacía con un nuevo talento metahumano.

REVERSE-FLASH [FLASH REVERSO]

DATOS

DEBUT *The Flash* (Vol. 1) #139 **(sep. 1963)**
VERSIÓN ACTUAL *The Flash* (Vol. 4) #0 **(nov. 2012)** (Daniel West); *The Flash* (Vol. 4) #40 **(mayo 2015)** (Eobard Thawne)
NOMBRE REAL Daniel West **BASE** Penitenciaría de Belle Rêve
OJOS Azules **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Usa la Fuerza de la Velocidad, una energía extradimensional, para viajar en el tiempo; su traje hace las veces de armadura e incluye parte del monorraíl contra el que chocó y que la Fuerza de la Velocidad fundió con su cuerpo
ALIADOS Escuadrón Suicida
ENEMIGOS Flash, los Villanos, la Liga de Asesinos
AFILIACIONES Escuadrón Suicida

LADRÓN DE VELOCIDAD
El Flash Reverso mataba a todos los vinculados a la Fuerza de la Velocidad y absorbía su energía para aumentar su poder. West llegó incluso a robársela al mismísimo Flash.

UN VÍNCULO ESPECIAL
La Fuerza de la Velocidad unió el metal de un monorraíl al cuerpo de Daniel West. Como el Flash Reverso, podía manipularlo a su antojo.

Daniel West obtuvo su increíble supervelocidad tras un accidente, al igual que Flash. Pero, a diferencia de su némesis, se convirtió en Flash Reverso y la usó para fines egoístas. Al velocista le importaba bien poco quién muriera ayudándole a lograr su objetivo: utilizar la Fuerza de la Velocidad para cambiar su pasado.

La madre de Daniel murió en el parto. Su padre era un borracho violento, y su hermana Iris era su única amiga. Daniel tenía unos grillos, y un día su padre los mató. El niño estalló, y lo empujó escaleras abajo. Aterrado ante la idea de un castigo, salió corriendo y se entregó al crimen para sobrevivir. Durante un robo en que hacía de conductor, Flash lo capturó y acabó preso cinco años. Poco después de salir de la cárcel, se vio envuelto en el ataque de Gorila Grodd en Central City. Los Villanos lo salvaron. y quedó atrapado en su base, Mundo Espejo. Daniel robó un coche y huyó, pero chocó contra un monorraíl dotado de una batería experimental de la Fuerza de la Velocidad. El accidente lo devolvió a la Tierra y le confirió supervelocidad, fundiendo los restos del monorraíl con su cuerpo y mostrándole visiones de otros seres vinculados a esa Fuerza.

Ahora podía usar la Fuerza para viajar en el tiempo, pero, para llegar a un pasado más remoto, necesitaba más energía, así que empezó a matar a los seres conectados a ella. Al final logró la energía suficiente para viajar a su pasado y cumplir su deseo: matar a su padre y restaurar su relación con Iris. Pero, cuando trató de hacerlo, los pequeños Iris y Daniel lo presenciaron y quedaron aterrorizados. Entonces llegó Flash, y Daniel le permitió reabsorber la Fuerza de la Velocidad robada y devolverlos al presente, donde fue encarcelado otra vez. Se unió a la Fuerza Especial X –el Escuadrón Suicida–, y ahora, en teoría, está muerto. **AC**

EL VELOCISTA DIABÓLICO
El accidente que transformó a West en el Flash Reverso le dio su inconfundible traje rojo y gris metálico.

EN EL ARCHIVO

A lo largo de los años, varios villanos han desempeñado el papel del Flash Reverso. Eobard Thawne, del siglo xxv, era un admirador de Flash. Hasta construyó una versión de su rueda cósmica y viajó al pasado para conocer a su héroe. No obstante, cuando descubrió que estaba destinado a convertirse en villano y que moriría a manos de Flash, se volvió loco y se tornó en el Flash Reverso. En apariciones posteriores, se hizo llamar Profesor Zoom.

Wally West fue el tercer Flash, y se enfrentó con un nuevo Flash Reverso, un antiguo amigo suyo llamado Hunter Zolomon, quien también adoptó el nombre de Zoom.

TÚ NO ERES BARRY ALLEN
El Flash Reverso original, Eobard Thawne, enloqueció a raíz de su obsesión con su ídolo, Flash (Barry Allen), quien lo venció una y otra vez.

HISTORIAS CLÁSICAS

***Flash Comics* #104 (feb. 1949)**
El Flash Reverso original, entonces llamado «el Rival», lucha contra el primer Flash, Jay Garrick.

***The Flash* (Vol. 1) #139 (sep. 1963)**
Flash (Barry Allen) se topa por primera vez con el amenazador Flash Reverso, llegado del siglo xxv.

***Flash: Rebirth* #1 (jun. 2009)**
Eobard Thawne vuelve como el Flash Reverso, alias Profesor Zoom, y Flash (Barry Allen) trata de huir de la Fuerza de la Velocidad.

RIDDLER [ENIGMA, ACERTIJO]

DATOS

DEBUT *Detective Comics* (Vol. 1) #140 **(oct. 1948)**
VERSIÓN ACTUAL *Batman* (Vol. 2) #1 **(nov. 2011)**
NOMBRE REAL Edward Nygma **BASE** Gotham City
ESTATURA 1,85 m **PESO** 83 kg **OJOS** Azules **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Experto en crear trampas mortales; brillante intelecto; un lince para la informática y la electrónica; de moral corrupta con gusto por el engaño; lleva un bastón en forma de interrogante con el que dispara ráfagas eléctricas o crea hologramas; usa redes inspiradas en los crucigramas y bombas en forma de piezas de puzle
ALIADOS Doctor Muerte
ENEMIGOS Batman, la familia Batman
AFILIACIONES Reclusos del Asilo Arkham

LABERINTO DE LÁSER
Batman tuvo que entrar en una de las trampas que tanto gustan a Enigma para salvar a Gotham City del villano.

Enigma (o Acertijo) es un criminal paradójico. Sus sueños de riqueza discordan con su deseo de dar con un competidor digno de él –en concreto, Batman– para desafiarlo a un juego de gimnasia física y mental.

Edward Nygma halló su billete a la fama como empleado de Empresas Wayne. Allí era asesor de Philip Kane, el tío de Bruce Wayne, que se hizo cargo de la corporación cuando Bruce dejó Gotham para instruirse como Batman. Desde ese puesto empezó a maquinar su toma de la ciudad. Era un experto estratega con impecables conocimientos de historia y, con la ayuda de su colega criminal el Doctor Muerte, no le llevó mucho convertirse en supervillano tras dejar sin electricidad a toda Gotham.

Enigma anhelaba acelerar la evolución obligando a los habitantes de Gotham a «ser listos... o morir». Mientras una supertormenta amenazaba la urbe, Enigma voló sus muros de contención y varó sus zepelines. Controlaba por completo los paneles de energía, y creó una distopía en la que se inundaban los túneles de Gotham y sus puentes estaban amañados para explotar. Robó la investigación de la doctora Pamela Isley (que luego sería Hiedra Venenosa), y la utilizó para convertir la ciudad en un erial cubierto de vegetación, con toda la población secuestrada. Pero Batman, con la ayuda de Lucius Fox y James Gordon, aceptó su reto de ingenio e incluso ganó al supervillano antes de que causara la total devastación de Gotham. La ciudad quedó liberada, y Enigma fue desterrado al Asilo Arkham para una estancia muy larga. **MM**

EN EL AJO
Enigma es un maestro en acertijos, y a menudo sabe más sobre los misterios de Gotham que el propio Caballero Oscuro. Por ello, Batman lo ha rastreado más de una vez en busca de información.

EL ARMA EN CUESTIÓN
Rara vez se lo ve sin su bombín y su clásico bastón en forma de interrogante.

EN EL ARCHIVO

Enigma (o Acertijo) debutó en la década de 1940. Su origen desveló que Edward Nigma (la grafía con «y» no se usó hasta 1992, en *Batman: The Animated Series*) siempre había sido amoral y había adquirido un temprano amor por los juegos y acertijos tras consultar la solución de un crucigrama para hacer unos deberes de la escuela.

Después, cuando trabajaba de charlatán de feria, se decantó por la vida criminal, y halló en Batman un adversario a su altura. Este origen quedó prácticamente intacto en el evento Crisis en Tierras Infinitas, pero luego se reveló que su verdadero nombre no era Nigma, sino Nashton.

REINTRODUCCIÓN DE ENIGMA
A mediados de la década de 1960, Enigma ya era un asiduo en la galería de villanos de Batman, y cambió su mono verde con un interrogante estampado por traje y bombín.

HISTORIAS CLÁSICAS

***Detective Comics* #140 (oct. 1948)** Enigma debuta, se desvela su origen y demuestra ser el «Príncipe de los Acertijos».

***Batman* (Vol. 1) #171 (mayo 1965)** Enigma debuta en este número de la Edad de Plata, que se adaptó para el episodio piloto de la serie televisiva de 1966 sobre Batman.

***Batman* (Vol. 1) #452-454 (ago.-sep. 1990)** Enigma se somete a una mejora sobrenatural en la fascinante trilogía *Ciudad oscura, Caballero Oscuro*, donde lo posee el demonio Barbathos.

***Detective Comics* (Vol. 1) Annual #8 (1995)** Su origen vuelve a contarse a la nueva generación, y se presenta a sus compañeras, Query y Echo.

RIOT [DISTURBIO]

DEBUT *Superman: Man of Steel* #61 (oct. 1996)
VERSIÓN ACTUAL *Green Team: Teen Trillionaires* #1 (jul. 2013)
NOMBRE REAL Mr. Murphy
PODERES/HABILIDADES Generación instantánea de clones unidos psíquicamente con fuerza y velocidad mejoradas
ALIADOS Temple Bellachek
ENEMIGOS «Comodoro» Murphy, Green Team, Mohammed Qahtanii, J. P. Houston, Cecilia Sunbeam

El heredero exiliado y ultrajado del legado Murphy se sometió a las alteraciones médicas del maníaco Temple Bellachek y entonces se convirtió en el saqueador enmascarado Disturbio. Fingió su muerte y perpetró una serie de asaltos brutales para recuperar la fortuna familiar, que heredó su hijo, el «Comodoro» Murphy. Por desgracia, el Comodoro también heredó su fascinación por las mejoras metahumanas.

El joven Murphy compró a escondidas una armadura basada en la nanotecnología que compartía con sus socios del Green Team, un club social para multimillonarios. Esos niños ricos frustraban los ataques de Disturbio, vencían sin esfuerzo a su ejército de clones y hasta superaban al imperio de Bellachek. Se cree que Disturbio murió en un combate final contra su hijo. **WW**

RISK

DEBUT *Teen Titans* (Vol. 2) #1 (oct. 1996)
NOMBRE REAL Cody Driscoll
ESTATURA 1,80 m **PESO** 79 kg
OJOS Verdiazules **CABELLO** Rubio
PODERES/HABILIDADES Velocidad, fuerza y reflejos sobrehumanos; invulnerabilidad; poderes psíquicos
ALIADOS Loren Jupiter, Ray Palmer, Prisma
ENEMIGOS H'San Natall, el Velo, Haze («Niebla»), Deathstroke el Exterminador, Sinestro Corps, Superboy-Prime

Cody fue abducido por los alienígenas H'San Natall. En su nave descubrió que él y los otros niños raptados formaban parte de un programa de crianza de híbridos humanos y alienígenas ideados para que contrarrestaran a los superhéroes defensores de la Tierra. Como Risk, se unió al nuevo grupo de Jóvenes Titanes con el héroe Ray Palmer. Cuando se escindieron, regresó a su caravana en Colorado. Pero, como la adrenalina activaba sus poderes, se hizo adicto a las emociones y se entregó al crimen menor. Se redimió luchando con valor en Crisis Infinita, donde perdió un brazo contra Superboy-Prime. Como no quería favores de sus viejos amigos, se esfumó. Pero, cuando Sinestro Corps atacó la Tierra, luchó otra vez contra Superboy-Prime y perdió el otro brazo. Se ignora su paradero. **WW**

RO, KANJAR

DEBUT *Justice League of America* (Vol. 1) #3 (feb.-mar. 1961)
VERSIÓN ACTUAL *Green Lantern Corps* (Vol. 3) #24 (dic. 2013)
BASE Dhor, Thanagar, móvil
ESTATURA 1,70 m **PESO** 67 kg
OJOS Amarillos **CABELLO** Es calvo
PODERES/HABILIDADES Astucia; análisis táctico; planificación estratégica; amplio surtido de armas y tecnologías avanzadas tomadas en conquistas
ALIADOS Vril Dox
ENEMIGOS Los durlanos, los khund, Hyathis de Alstair, Kromm de Mosteel, Sayyar de Larr, Green Lantern Corps, Guardianes del Universo, Metamorfo, Starro el Conquistador
AFILIACIONES Ministerio de Asuntos Extraterrestres de Thanagar

CADENA DE MANDO
Pese a su naturaleza artera, los grandes planes de Kanjar Ro suelen culminar con él y sus bienes entre rejas.

CON LA VISTA EN EL PREMIO
Kanjar Ro es un ser pragmático y un político capaz de sacar beneficio personal a cualquier crisis.

Una guerra a cuatro bandas estalló en el sistema Antares, y el dictador dhoriano Kanjar Ro empleó toda su astucia y falsedad para abatir a sus rivales. Encarceló a sus enemigos, se regocijó en los placeres de la victoria y, cuando los perdedores regresaron unidos contra él, lo cogieron desprevenido.

Lo vencieron e, implacables, lo vendieron como esclavo, pero Kanjar volvió las tornas y se convirtió en esclavista y traficante de armas. Era un vagabundo cósmico que recorría el espacio sin descanso para fundar una base, siempre buscando formas de vengarse de quienes lo humillaron. Sus brutales expolios llamaron la atención de los Guardianes del Universo y Kanjar Ro acabó en una ciencelda de Oa. Cuando murieron los Guardianes, una alianza de durlanos metamorfos y bárbaros khunds atacó al Green Lantern Corps.

Los malignos invasores liberaron a Ro y a otros supercriminales galácticos con la idea de obligarlos a servir en sus filas. Entonces, Ro descubrió que había algo que despreciaba más que a los grupos de bienhechores heroicos, y lideró a los fugados de la ciencelda en una coalición con los Green Lanterns contra la alianza alienígena. **WW**

EN EL ARCHIVO

El Kanjar Ro de la Edad de Plata era el alienígena malvado por excelencia. Siempre estaba sediento de conquistas, y usaba una tecnología aterradora. Era mezquino, y estaba obsesionado con la venganza y con esclavizar a la Liga de la Justicia de América y a Adam Strange.

Con el paso del tiempo, se convirtió en una criatura aún más salvaje y ávida de sangre, en un vil burócrata para los militarizados thanagarianos y, después, en un dictadorzuelo en conflicto con Vril Dox II y sus REBELS.

INVASOR ESPACIAL
El dictador de Dhor recorrió el universo acumulando armas para vengarse de los insultos que le infligieron los primitivos humanos.

ROBOTMAN

DEBUT *My Greatest Adventure* (Vol. 1) #80 **(jun. 1963)**
VERSIÓN ACTUAL *My Greatest Adventure* (Vol. 2) #1 **(dic. 2011)**
NOMBRE REAL Clifford «Cliff» Steele
BASE Cuartel general de la Patrulla Condenada, Midway City, Michigan; Las Vegas, Nevada; Los Ángeles, California
ESTATURA 1,88 m **PESO** 134 kg **OJOS** Fotocelulares **CABELLO** No tiene
PODERES/HABILIDADES Fuerza, velocidad y resistencia aumentadas; sentidos mejorados electrónicamente; invulnerabilidad mejorada; miembros extensibles; genera calor
ALIADOS Doctor Will Magnus, Elasti-Girl, Hombre Negativo
ENEMIGOS Doctor Niles Caulder, Hermandad del Mal, Hermandad Dada
AFILIACIONES Patrulla Condenada, Liga de la Justicia Unida

La vida parecía haber acabado para el duro deportista y temerario compulsivo Cliff Steele cuando murió en un accidente de coche. Pero el científico loco Niles Caulder conservó en secreto su cerebro y lo trasplantó a varios cuerpos mecánicos. Sus intenciones parecían altruistas, pero el doctor Caulder era un maestro manipulador que ingeniaba catástrofes para llevar a cabo experimentos prohibidos con seres humanos. Luego destinaba sus éxitos a la Patrulla Condenada, su superequipo privado.

Al principio, Steele se mostró reacio, pero poco a poco aceptó su condición y se convirtió en el pilar del grupo, un héroe en todos los sentidos de la palabra. Como Robotman se enfrentó a cada insólito peligro con una salida irónica, y a cada sorpresa desagradable que le deparaba la vida, con coraje y determinación férreos. Al final se descubrió la falsedad de Caulder, y Robotman se erigió en guía moral de la Patrulla Condenada. Vislumbró las delirantes maquinaciones del genio, y se quedó en el equipo para limitar el daño que pudiera causar aquel «Jefe» ávido de fama y para proteger a los miembros más vulnerables de su escuadrón. Pero, ni eso le bastó a este incansable y compasivo buscador de emociones, que pasó a colaborar con la Liga de la Justicia Unida como campeón sustituto y acabó siendo mentor y figura insigne de la siguiente generación de superhéroes. **WW**

EN EL ARCHIVO

Cliff Steele no fue el primer Robotman de DC Comics. En *Star-Spangled Comics* (Vol. 1) #7 (abr. 1942), unos gánsteres mataron a Robert Crane, y su mejor amigo trasplantó su cerebro a una maravilla mecánica de ingeniería llena de artilugios para combatir el crimen. Este prototipo de hombre de acero tenía hasta un fiel robot perruno parlante llamado Robbie que lo ayudaba contra los malos. Luego, Crane se reimaginó como científico robótico en Tierra-2.

HÉROES EN TIEMPOS DE GUERRA
El Barón Blitzkrieg lavó el cerebro al Comandante Acero para que matara al presidente Roosevelt. Robotman lo detuvo mientras el Escuadrón Estrella acudía al rescate.

ROCKET RED BRIGADE [BRIGADA COHETE ROJO]

DEBUT *Green Lantern Corps* **(Vol. 1) #208 (ene. 1987)**
VERSIÓN ACTUAL *New Suicide Squad* **(Vol. 1) #1 (sep. 2014)**
BASE Rusia
PODERES/HABILIDADES Clasificados
ENEMIGOS Comandante Anatoli Knyazev, Fuerza Especial X, Escuadrón Suicida
AFILIACIONES Alto mando militar ruso

Esta brigada era una terrorífica arma al servicio del Estado y la élite militar rusos. Su objetivo primordial no era ofensivo, sino simbólico: sembrar el terror entre los enemigos de Rusia –y sus aliados– al tiempo que evocaba los viejos tiempos de abrumador poderío militar listo para atacar en todo momento. Los cohetes rojos son trajes bélicos mecanizados, complejos y muy poco manejables que pilotan fervientes patriotas deseosos de matar o morir por su país.

Estos colosos de metal hicieron su primera aparición pública cuando se infiltró en Moscú un grupo del norteamericano Escuadrón Suicida en misión homicida para frenar la expansión rusa. El grupo atacó el Ministerio de Asuntos Exteriores, y, después, los líderes rusos tuvieron que guardar el tipo y negar de forma oficial ante Naciones Unidas toda conexión estatal con la Brigada Cohete Rojo. **WW**

EN NÚMEROS ROJOS
Los cohetes rojos fueron un fracaso muy caro que solía causar más estragos que las amenazas contra las que luchaba.

ROSE AND THORN [ROSA Y ESPINA]

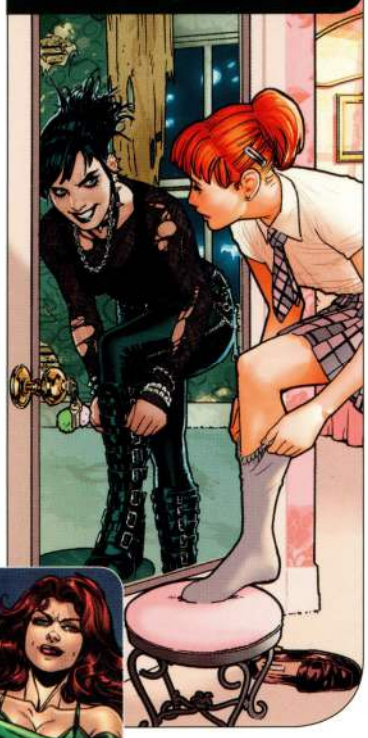
DEBUT *Flash Comics* **#89 (nov. 1947)**
VERSIÓN ACTUAL *National Comics: Rose and Thorn* **#1 (nov. 2012)**
NOMBRE REAL Rose Canton
OJOS Verdes **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Personalidad múltiple; implacable e inexorable anhelo de éxito
ALIADOS Tía Cate, Melinda, Mr. Mittens
ENEMIGOS Espina, Mr. Varker

El mundo de la adolescente Rose Canton cambió cuando un día despertó cubierta de sangre ajena y con una rosa tatuada. No recordaba nada, y no podía contárselo a su tía Cate; eso la mandaría de vuelta a «la institución». Lo más perturbador es que las chicas que la atormentaron en el instituto querían ahora ser sus amigas. La explicación le llegó por teléfono en un mensaje de vídeo de una tal Espina, que se le parecía mucho.

El padre de Rose murió cuando ella era una niña. Ahora, Espina –una fuerza demente de la naturaleza– emerge de su psique para saber cómo y por qué, visitando a los repugnantes amigotes de su padre y sumergiéndose luego en la dulce Rosa. Si Rosa no quería volver al psiquiátrico, debía dejar que Espina descubriera lo que ambas necesitaban saber. **WW**

UNA ROSA CON OTRO NOMBRE
Rose Forrest debutó en *Lois Lane* #105 (oct. 1970). Tras el asesinato de su padre, detective de la policía, desarrolló doble personalidad y se hizo vigilante de Metrópolis.

REBELDE CON CAUSA
La tímida Rose solo quería encajar en el instituto, pero solo lo hizo como la salvaje Espina, y esta tenía su plan de venganza.



ROBIN

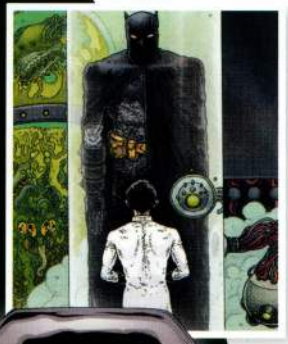
DATOS

DEBUT *Batman: Son of the Demon* **(sep. 1987)** (bebé sin nombre); *Batman* (Vol.1) #655 **(sep. 2006)** (Damian Wayne)
VERSIÓN ACTUAL *Batman and Robin* (Vol. 2) #1 **(nov. 2011)**
NOMBRE REAL Damian Wayne **BASE** Gotham City
ESTATURA 1,37 m **PESO** 38 kg **OJOS** Azules **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Maestro en artes marciales y asesino instruido por la Liga de Asesinos, Batman y Dick Grayson; detective de gran inteligencia; atlético, con formación gimnástica; poseyó por breve espacio los poderes de Superman; cuenta con un traje acorazado con cinturón de herramientas y acceso al equipo de la batcueva
ALIADOS Batman, la familia Batman, Nobody II, Goliat
ENEMIGOS Rā's al Ghūl, Liga de Asesinos, Nobody
AFILIACIONES Batman Inc., Liga de Asesinos (anteriormente)

Batman es célebre por ocultar sus sentimientos, pero Damian Wayne es un hijo duro de pelar hasta para el padre más amantísimo. El quinto y actual Robin es tozudo, arrogante y más que condescendiente con sus colegas superhéroes, y, pese a su breve desempeño como héroe, se las ha apañado para crearse enemigos a ambos lados del espectro. Es hijo de Bruce Wayne y Talia al Ghūl, la infame líder de la Liga de Asesinos, que le enseñó cómo se hacían las cosas en su formación. Sin embargo, desde que se unió a su padre, ha apoyado sin vacilar la noble causa del Caballero Oscuro.

DE UN VISTAZO

Asesino nato
Damian Wayne, hijo de Batman y la criminal Talia al Ghūl, creció con su madre rodeado de miembros de la infame Liga de Asesinos. No dudaba en matar a quien se interpusiera en su camino, y, por tanto, no encajaba como Robin cuando fue por primera vez a Gotham a vivir con su padre.



De tal palo, tal astilla
Tras pasar un tiempo con Batman, Damian comprendió la nobleza de su causa, y cada vez deseaba parecerse más a su padre, a quien empezaba a idolatrar. Por eso hizo cuanto pudo por frenar su instinto homicida y acatar las estrictas normas del Caballero Oscuro.

Un ajuste de actitud
El trabajo con Dick Grayson –que adoptó el papel de Batman– enseñó a Robin un par de cosas sobre el auténtico heroísmo y el respeto por los mayores, aunque conservó su arrogancia, que lo alienaba de sus colegas superhéroes.

HISTORIAS CLÁSICAS

***Batman: Son of the Demon* (sep. 1987)** La aventura amorosa entre Batman y Talia al Ghūl da como fruto un niño del que el Caballero Oscuro no sabe nada, un chico que después se llamará Damian.
***Batman* (Vol. 1) #655-658 (sep.-dic. 2006)** En «Batman e hijo», Batman conoce a su hijo, Damian, y trata de limar su cruel estilo de vigilante.
***Batman and Robin* (Vol. 1) #1 (ago. 2009)** Gotham recibe a unos nuevos Batman y Robin: Dick Grayson como el Caballero Oscuro y Damian Wayne como su joven colega justiciero.
***Batman, Inc.* (Vol. 2) #8 (abr. 2013)** Damian Wayne se enfrenta a su aparente final mientras lucha con coraje contra el Hereje, su poderoso «hermano» clon.

Batman y el terrorista Rā's al Ghūl llevan muchos años luchando. Rā's quiere «salvar el planeta» erradicando a una elevada porción de su población, pero, para Batman, la vida humana es lo primero, y ha frustrado los planes del villano en numerosas ocasiones. No obstante, pese a la hostilidad entre el Caballero Oscuro y «la Cabeza del Demonio», ambos comparten un amor mutuo por Talia al Ghūl, la hija de Rā's.

Uno de los escarceos amorosos de Batman con Talia resultó en el nacimiento de un hijo que acabaría llamándose Damian Wayne. Talia aceleró su crecimiento por medios artificiales y supervisó su educación, instruyéndolo en las múltiples artes letales conocidas por la Liga de Asesinos de Rā's al Ghūl. Antes de cumplir 10 años de edad, Damian dominaba el violín, había decapitado a un tigre, arponeado a un tiburón y matado a humanos y a Man-Bats por igual. Se había convertido en un asesino despiadado que henchía a su madre de orgullo.

PROBLEMAS CON PAPÁ
Damian Wayne se quedó frío al ver a su padre biológico; no comprendía por qué no mataba a sus enemigos. Pero, cuando pasó un tiempo con él, se dio cuenta de lo heroico que era.

A sabiendas de que su hijo podía ser el heredero del imperio Al Ghūl, Talia se lo presentó a Batman con la esperanza de que este lo guiara para convertirlo en algo más que la suma de lo que podían enseñarle los maestros de la Liga de Asesinos. El propio Rā's había querido que Batman heredara su imperio, pero Talia sabía que eso era imposible, así que le pareció que lo mejor que podía hacer era imbuir a Damian de algunas cualidades de Bruce Wayne.

A lo largo de su vida, Batman se ha enfrentado a numerosos desafíos, pero domar a Damian fue seguramente el más difícil. Al comienzo, los principios morales del Caballero Oscuro desconcertaban al chico, sobre todo su rechazo a matar a sus adversarios. Pero, tras ver a su padre en acción se quedó impresionado y se dio cuenta de que era un noble guerrero.

Damian Wayne adoptó de forma oficial el título de Robin cuando Bruce acabó viajando en el tiempo tras un conflicto con Darkseid. Dick Grayson se percató de que Gotham necesitaba a Batman, y aceptó su cargo. Fue el nuevo Caballero Oscuro de la ciudad, con Damian

LA MUERTE DE ROBIN

Cuando Batman regresó de su viaje en el tiempo vislumbró una futura amenaza llamada Leviatán. Para combatirla, formó un equipo global de héroes llamado Batman Inc., y después supo que el líder de Leviatán era nada menos que Talia al Ghūl, la madre de Damian Wayne. Durante un combate con su ejército y con el villano Hereje, Robin recibió una herida de muerte. Batman no estaba preparado para aceptar esa pérdida, y buscó un modo de devolverlo a la vida.

UNA MUERTE EN LA FAMILIA
El joven Damian Wayne murió luchando contra el Hereje, un clon adulto de sí mismo que había criado Talia. Tras su muerte, Batman juró venganza y redobló sus esfuerzos por derrotar a Leviatán de una vez por todas.

"¡Muéstrame respeto y pelea!"

DAMIAN WAYNE

RENACIMIENTO

LÍDER DE LA BANDA

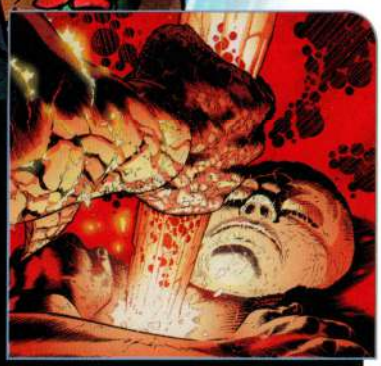
Desde su reciente resurrección, Damian Wayne tiene una ambición desmedida. Ayuda a Nightwing a mantener a salvo Gotham City y colabora con el secreto Superboy Jon Kent II. Además, ha convencido a Starfire, Raven, Beast Boy y el nuevo Kid Flash para que se le unan en una campaña para destruir a Rā's al Ghūl, su abuelo inmortal y conquistador del mundo en potencia.

Lamentablemente, aunque cree que lo tiene todo controlado, no tiene ni idea de lo que sus nuevos aliados piensan de él.

UN MISMO ESTILO
Su traje difiere algo del de sus predecesores, pero conserva la clásica capa amarilla como insignia de honor.

ROBIN RESURGE

Batman hubiera ido al infierno con tal de que su hijo volviera a la tierra de los vivos, y prácticamente tuvo que hacerlo cuando Darkseid, el tirano del planeta Apókolips, robó su ataúd. Al parecer, hacia años, Talia al Ghūl descubrió un fragmento del cristal del Caos que aceleró el crecimiento del chico y que parecía ser una fuente de renovación de energía. Darkseid lo quería, y su pueblo se llevó el cuerpo de Damian y la astilla del Caos de vuelta a Apókolips. Batman lo siguió con su traje especial Hellbat, y finalmente regresó a la Tierra con el cadáver de su hijo.



UNA SEGUNDA OPORTUNIDAD
Tras volver a la Tierra, Batman resucitó a su hijo clavándole la astilla del Caos en el pecho. Su renacer le concedió los poderes de Superman por un breve tiempo.

Wayne, como Robin, combatiendo el crimen a su lado. Ambos se enfrentaron a nuevos villanos, como Mr. Toad y el Profesor Pyg, hasta que Bruce volvió y reclamó su papel de Batman.

Durante su tiempo con Grayson, Damian adquirió un auténtico respeto por él, pero se emocionó al unirse a su padre como compañero. Además de luchar contra supervillanos, combatió mucho consigo mismo, sobre todo cuando tuvo que matar al criminal Nobody. Y, a pesar del grave traspiés de su hijo, Batman se negó a abandonarlo a su suerte y luchó por reforzar el vínculo que los unía. Cuando el villano el Hereje lo mató, Bruce Wayne no solo se quedó sin compañero, sino sin hijo. Fue un momento desgarrador en la ya trágica vida del Cruzado de la Capa.

Pero el Caballero Oscuro estaba resuelto a recuperarlo, y viajó a Apókolips, donde al final consiguió resucitarlo. Entonces, Robin, con su gusto renovado por la vida, decidió recorrer el mundo en una aventura en la que corrigió algunos errores del pasado, cometidos mientras trató de demostrar su valía a la Liga de Asesinos. **MM**

ROBIN Y GOLIAT
Para devolver los objetos que había robado a varias culturas del mundo, Robin se sirvió de Goliat, una criatura entre dragón y murciélago que adoptó como mascota tras matar a su familia.

EN EL ARCHIVO

En 1987, Damian Wayne hizo una breve aparición como bebé, y en 2006 se reintrodujo en el Universo DC. Antes de Flashpoint, el dramático evento de 2011, su carrera en los cómics era muy corta, así que, pese a que el mundo a su alrededor ha cambiado mucho, su origen apenas lo ha hecho.

Orígenes en conflicto

En un principio, Damian Wayne era simplemente el hijo sin nombre de Talia y Batman, y, cuando su romance se enfrió, el chico acabó a las puertas de un orfanato. Ya estaba casi olvidado cuando, a su regreso en la continuidad de 2006, su origen se alteró para desvelar que lo habían criado en un laboratorio y que su madre jamás lo abandonó.

¿QUIÉN ES ESTE NIÑO?
El nombre de Damian se desveló cuando entró en la vida de Batman como adolescente problemático, hecho que sembró la duda de si el niño que aparecía en *Batman: Son of the Demon* y Damian Wayne eran el mismo.

Contra los Titanes

Unirse a los Titanes es una venerada tradición para los Robins, empezando por uno de sus miembros fundadores, Dick Grayson. El segundo Robin, Jason Todd, sirvió una breve temporada con el equipo, pero el tercer Chico Maravilla, Tim Drake, cofundó una nueva versión del grupo que estuvo casi a la altura de la era de Grayson. Cuando el evento Flashpoint alteró de forma radical la continuidad de los Titanes –erradicando casi todos sus relatos anteriores–, Damian Wayne decidió que dichos héroes necesitaban de su talento. Dick Grayson ofreció los servicios de Damian a la formación, creyendo que su dinámica de grupo mejoraría las dotes sociales de Robin, pero este se enfadó al ver que no lo aceptaban como líder, y duró poco con ellos.

Problemas titánicos

Después de dejar a los Jóvenes Titanes, Damian Wayne pasó a trabajar con la familia Batman. Pero hasta esa relación laboral fue una lucha constante para el obstinado adolescente.

ROGUES [VILLANOS]

DEBUT *The Flash* (Vol.1) #155 **(sep. 1965)**
VERSIÓN ACTUAL *The Flash* (Vol. 4) #12 **(oct. 2012)** **BASE** Central City
MIEMBROS/PODERES **Capitán Frío** (Leonard Snart): genera y controla el hilo; **Patinadora** (Lisa Snart): proyección astral, vuelo; **Amo de los Espejos** (Sam Scudder): acceso al Mundo Espejo; **Ola de Calor** (Mick Rory): proyección de fuego; **Hechicero del Clima** (Marco Mardon): manipulación del clima; **Trickster** (Axel Walker): múltiples dispositivos, brazo cibernético; **Flautista** (Hartley Rathaway): manipulación sónica
ENEMIGOS Flash, Gorila Grodd, Sindicato del Crimen
AFILIACIONES Liga de la Injusticia

DUROS DE PELAR
Tras rechazar la oferta del Sindicato del Crimen de unirse a sus filas, los Villanos volvieron a una Central City devastada por Gorila Grodd. Al poco, los perseguía Power Ring y Deathstorm, del Sindicato.

Los Villanos eran criminales de medio pelo unidos por su odio hacia Flash. En sus deshonestos proyectos e intentos de batir al Velocista Escarlata empleaban armas y dispositivos de alta tecnología. Tres reglas formaban su código de honor: no matar si no era necesario, no consumir drogas y triunfar en sus crímenes.

Barry Allen luchó contra ellos como Flash en muchas ocasiones, infligiéndoles siempre una penosa derrota. Al final, su líder, Leonard Snart, alias Capitán Frío, se cansó de que los venciera, y aceptó el ofrecimiento del doctor Darwin Elias, investigador y científico, para usar su recodificador del genoma a fin de conferir a los Villanos el poder de sus armas. Pero algo se torció durante el proceso y, aunque cada miembro obtuvo superpoderes, todos pagaron un precio. Ola de Calor sufrió graves quemaduras; el Hechicero del Clima quedó vinculado emocionalmente al tiempo que generaba; y el Amo de los Espejos quedó atrapado en el Mundo Espejo. Por otro lado, Lisa, la hermana de Snart, que también estaba presente porque salía con el Amo de los Espejos, se vio separada de su cuerpo en forma astral.

Lisa se convirtió en Patinadora y fundó una nueva versión de los Villanos, dejando a Snart al margen de un golpe, e incluso guerreando con él. El Capitán Frío se les unió de nuevo a tiempo para enfrentarse a una invasión de Central City al mando de Grodd y su ejército de gorilas, episodio que obligó al grupo a aliarse con Flash.

Después, los Villanos se enemistaron con el Sindicato del Crimen, al que se habían resistido a unirse. Tras varias escaramuzas, el equipo desterró a la Sociedad Secreta, aliada del Sindicato, al Mundo Espejo. **NJ**

A MERCED DE LOS VILLANOS
En una de sus tropelías como grupo, los Villanos se unieron para robar en unos grandes almacenes. Cuando llegó Flash (Barry Allen), por un momento creyeron que lo habían desintegrado con sus armas, pero él había conseguido escapar atravesando el suelo.

EN EL ARCHIVO

Antes de Flashpoint, los Villanos no eran solo el eterno martirio de Barry Allen, sino también el de sus sucesores como Flash: Wally West y Bart Allen. Al principio trabajaban por separado, pero poco a poco se fueron aliando, primero por parejas, y luego como grupo. Al final, varios de ellos se reformaron, y estalló una cruenta guerra entre los Villanos que solo acabó cuando Ola de Calor y el Trickster volvieron al redil. En teoría, la mayor victoria del grupo se dio cuando mataron a Bart Allen en el clímax de «La Muerte de Flash». Poco después, en Crisis Final, se negaron a ingresar en la Sociedad Secreta de Supervillanos de Libra, a resultas de lo cual los desafió un nuevo grupo de Villanos, pero los originales los mataron.

UN PLANETA CÁRCEL
Tras el asesinato de Flash (Bart Allen), Amanda Waller y el Escuadrón Suicida atraparon a los Villanos y luego los abandonaron en un mundo remoto.

ROSS, PETE

DEBUT *Superboy* **(Vol. 1) #86 (ene. 1961)**
VERSIÓN ACTUAL *Action Comics* **(Vol. 2) #6 (abr. 2012)** **BASE** Smallville (Kansas)
ESTATURA 1,80 m **PESO** 79 kg
HABILIDADES Lealtad inquebrantable, empatía extrema
ALIADOS Lana Lang, Clark Kent, Jefe Parker, Kenny Braverman

Pete Ross fue quizá uno los pocos escogidos que sabían de las increíbles habilidades de Clark Kent desde el principio, pero, si fue así, el futuro Superman nunca lo supo. Según aumentaban sus poderes, Clark tenía cada vez más miedo y se sentía más solo. Pete lo ayudaba a mantener la calma con charlas ligeras sobre lo que haría él si tuviera poderes y, cuando Clark debía actuar, le creaba oportunas distracciones. Pete, Clark y Lana Lang –los «Tres Mosqueteros»– se vieron por última vez antes de que Clark dejara Smallville. Pete le deseó lo mejor en su carrera de periodista y bromeó diciendo que, como él no tenía superpoderes, tendría que hacerse rico o trabajar en la tienda de su padre.

Los Pete, Clark y Lana anteriores a Flashpoint también eran los «Tres Mosqueteros». Pete llegó a senador, se casó con Lana y tuvieron un hijo, pero se divorciaron cuando aceptó ser el vicepresidente del candidato presidencial Lex Luthor. Después de ser destituido Luthor, Pete se convirtió en presidente. Al acabar su mandato, volvió a Smallville y abrió un colmado. **WW**

UN AMIGO FIEL
Cuando murieron los padres de Clark, Pete le hizo comprender que su destino se hallaba en el ancho mundo fuera de Smallville.

TODOS PARA UNO
Los Tres Mosqueteros –Lana, Clark y Pete– se vieron una última vez antes de que Clark dejara Smallville por una nueva vida en la gran ciudad, Metrópolis.

ROULETTE [RULETA]

DEBUT *JSA Secret Files and Origins* (Vol. 1) #2 (sep. 2001)
VERSIÓN ACTUAL *Catwoman* (Vol. 4) #30 (jun. 2014)
NOMBRE REAL Veronica Sinclair
ESTATURA 1,75 m **PESO** 64 kg
OJOS Verdes **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Manipuladora, artes marciales; tasadora de talento y habilidades
ENEMIGOS Catwoman, Patinadora, Vicio

A la misteriosa Veronica Sinclair le encantaban los juegos, y amasó una fortuna obligando a otros a jugar. Dirigía varios casinos, así como otras salas de juego menos respetables, y, como Ruleta, era una criminal taimada y eficaz.

Se declaró la «Mejor ladrona del mundo», y desafió a otros prominentes cacos a demostrar lo contrario. Una de las figuras del mundo del hampa con quien más deseaba competir era Selina Kyle, alias Catwoman. Kyle se había retirado, pero Veronica la obligó a participar en su «Carrera de los Ladrones» tras afirmar que había raptado a unos niños.

Como prueba, le mostró una macabra bolsa de dientes infantiles, y consiguió así que Selina combatiera a otras superestrellas del robo en una competición; sin embargo, se arrepintió de su imprudencia. Kyle no solo la superó en estilo, sino que desveló sus motivos para amañar el concurso. Aprovechó el trastorno obsesivo-compulsivo de Ruleta y la castigó, ganándose así a una enemiga mortal. **WW**

¡RIÑA DE GATAS!
Tras amañar la «Carrera de los Ladrones» –una prueba de camuflaje, destreza y engaño–, Ruleta tuvo que vérselas con Catwoman.

ROYAL FLUSH GANG

DEBUT *Justice League of America* (Vol. 1) #43 (mar. 1966)
VERSIÓN ACTUAL *Forever Evil* #1 (nov. 2013)
BASE Atlantic City (Nueva Jersey); móvil
MIEMBROS/PODERES **Comodín/As de Tréboles/Picas** (Amos Fortune): manipulación de la probabilidad; **Rey de Picas** (Joseph Carny): inmortalidad; **Reina de Picas** (Mona Taylor): habilidad para encarnar a cualquier mujer; **Sota (Jota) de Picas**: armas energéticas; **Diez de Picas** (Wanda Wayland): hábil combatiente; **As robot**: superfuerza robótica; **Rey de Tréboles** (Kerry): baraja cargada de energía; **Reina de Tréboles**: baraja que influye en el comportamiento; **Sota (Jota) de Tréboles/Hi-Jack**: baraja especialmente adaptada
ALIADOS Hector Hammond
ENEMIGOS Villanos, Liga de la Justicia, Superman, Batman, Joker
AFILIACIONES Sociedad Secreta de Supervillanos

Cuando mostró su juego, la Royal Flush Gang era un quinteto de ladrones estrafalarios. Se servía de dispositivos y armas inspirados en naipes que distorsionaban la realidad. Los confeccionaba el genio loco Amos Fortune. Cuando los derrotó la Liga de la Justicia, varios malhechores y mentes privilegiadas les copiaron la idea. Al final, la banda acabó siendo poco más que una unidad de 52 mercenarios a lomos de trineos en forma de carta. El Joker los mató cuando luchó contra la Sociedad Secreta de Supervillanos de Alexander Luthor. Luego, Fortune volvió y vendió el concepto de la Royal Flush por los bajos fondos de América.

La última encarnación del grupo no tenía las avanzadas armas de la original. No era más que una panda de matones con pistolas, un ejército enmascarado de asesinos oportunistas cuya baza era la reputación de sus predecesores. Viajaban sobre cartas volantes con trajes inspirados en naipes.

Cuando el Sindicato del Crimen de Tierra-3 invadió el planeta, ofreció una gran recompensa por los Villanos de Central City, que rechazaron su liderazgo. La Royal Flush Gang trató de hacerse con ella, pero no fue rival para los Villanos, que la aniquilaron. **WW**

PUROS FAROLES
La Royal Flush Gang rara vez jugaba limpio.
1 Rey
2 Sota
3 Diez
4 As
5 Reina

EN EL ARCHIVO

La Royal Flush Gang de Amos Fortune usaba arcanas tradiciones de juegos de cartas y armas exóticas, dispositivos potenciados gracias a sus hallazgos en la manipulación de la suerte. Los miembros de la banda eran amigos de la infancia de la misma pandilla y vestían trajes basados en el palo de los tréboles.

Mucho tiempo después, Hector Hammond retomó el concepto y concedió poderes metahumanos y armas a su equipo. Para mayor impacto psicológico y connotaciones letales, los vistió de picas.

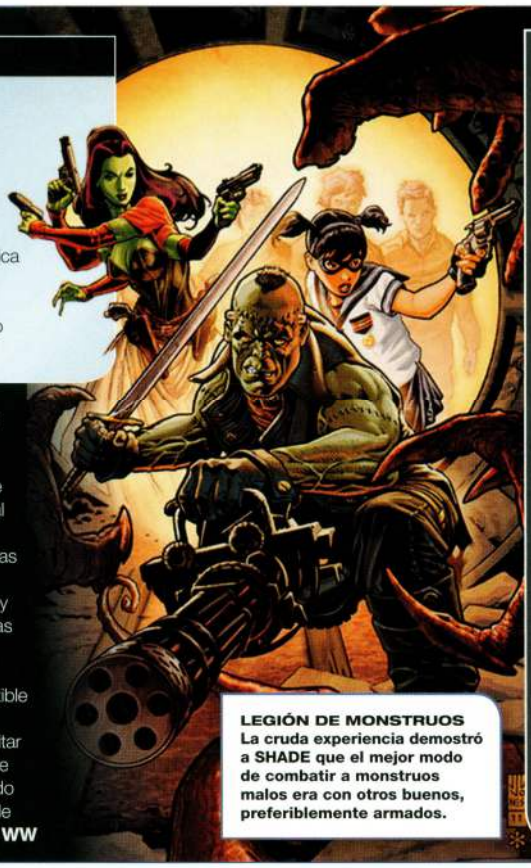
CUESTIÓN DE SUERTE
Estos fulleros siempre demostraban que la suerte favorecía a los osados, aunque casi siempre perdieran al final.

S.H.A.D.E.

DEBUT *Seven Soldiers: Frankenstein* (Vol. 1) #1 **(ene. 2006)**
VERSIÓN ACTUAL *Frankenstein, Agent of S.H.A.D.E.* (Vol. 1) #1 **(nov. 2011)**
NOMBRE REAL Comité de Defensa Avanzada Superhumana
BASE SHADE City, la Granja de Hormigas, Manhattan (ubicación exacta de alto secreto)
MIEMBROS NOTABLES Padre Tiempo: director; **Ray Palmer**: enlace científico jefe; **Agente Belroy**: recolector de información psíquica
ALIADOS Frankenstein, la Novia, Escuadrón de los G. I. Robots
ENEMIGOS Ejército de Monstruos, Humánidos, Hermano Ojo, Podredumbre **AFILIACIONES** Liga de la Justicia Oscura, Comando de Monstruos, SHADE Net, Jaque Mate

El Comité de Defensa Avanzada Superhumana es un grupo ultrasecreto financiado por el gobierno que se formó para luchar contra el terrorismo y contener toda clase de peligros supranormales para la humanidad. Sin embargo, en los últimos años se ha concentrado en exclusiva en las amenazas de naturaleza paranormal o sobrenatural, y ha sido reasignado como organización para la prevención de desastres. Su cometido es sofocar las crisis metahumanas antes de que inflijan daños graves a la sociedad norteamericana. La dirige el superhumano Padre Tiempo, y se sirve de tradiciones arcanas y tecnología avanzada, casi toda confiscada a los monstruos, alienígenas y supermaníacos que ha vencido a lo largo de los años.

Su cuartel general, la Granja de Hormigas, es una ciudadela en miniatura, una fortaleza futurista dentro de una esfera metálica indestructible reducida a ocho centímetros y medio de diámetro que flota a unos 600 metros por encima de Nueva York. SHADE tiene una fuerza paramilitar bien instruida, pero el grueso de sus operaciones lo ejecuta un cuerpo de operadores especializados, como Frankenstein y la Novia, o el Comando de Monstruos, equipados con excelsa artillería de Toybox, un depósito de superarmas incautadas, como las sensacionales ruedas de guerra nazis. **WW**



LEGIÓN DE MONSTRUOS
La cruda experiencia demostró a SHADE que el mejor modo de combatir a monstruos malos era con otros buenos, preferiblemente armados.

EN EL ARCHIVO

El SHADE original era una operación de contrainteligencia que creó el presidente Lyndon B. Johnson a mediados de la década de 1960. Su poder e influencia menguaron a medida que proliferaban los metahumanos, hasta que cayó en el olvido.

La salvó la Crisis Infinita. El Padre Tiempo percibió la inminente invasión de los Sheeda, disruptores del tiempo. Como los héroes de la Tierra estaban ocupados, planeó un contrataque del gobierno con reclutas propios, los Caballeros Atómicos y los Luchadores por la Libertad.

PRESCINDIBLES
El Padre Tiempo dejaba el trabajo sucio a los agentes prescindibles, y usaba el poder del gobierno de EE UU para cubrir sus actos.

PRUEBA FUTURA
STAR Labs busca soluciones racionales a casi cualquier problema físico que amenace a la humanidad, pero no puede rehuir su turbio origen clandestino.

S.T.A.R. LABS [LABORATORIOS STAR]

DEBUT *Superman* (Vol. 1) #246 **(dic. 1971)**
VERSIÓN ACTUAL *Justice League* (Vol. 2) #2 **(dic. 2012)**
NOMBRE REAL Laboratorios para la Investigación Avanzada en Ciencia y Tecnología **BASE** Nueva York
MIEMBROS Josiah Power: cargo clasificado; **Manchester Black**: Jefatura de la División de Ideas Avanzadas; **Jensener**: Jefatura de la División de Inteligencia Artificial; **Schmidt**: Jefatura de la División de Investigación Energética
ALIADOS John Henry Irons
ENEMIGOS Lex Luthor, LexCorp, Algorithm
AFILIACIONES Jóvenes Titanes, Liga de la Justicia, Superman, ARGUS

Los Laboratorios STAR nacieron de la Operación Paperclip, mediante la cual el gobierno de EE UU obligó a los científicos nazis cautivos a trabajar en proyectos secretos tras la II Guerra Mundial. Luego se independizaron del gobierno y salieron al mercado como la única empresa terrestre multidisciplinaria y rompedora especializada en ciencia «cielo azul», con pensadores radicales reacios a trabajar para corporaciones sin alma o para la industria militar. STAR Labs cubre todas las áreas de investigación científica, experimentación, exploración y análisis.

Su sede es un rascacielos en el centro de Manhattan, pero tiene instalaciones en todo el mundo. Archiva sus hallazgos más peligrosos en las cámaras acorazadas de su sótano. En Governors Island se construyó otra sede, pero quedó destruida poco después de que la compañía se asociara a los Jóvenes Titanes.

Sin vínculos políticos y con inmensos recursos, STAR Labs es hoy el primer puerto de escala de los superhéroes que necesitan asistencia técnica o médica, o bien asesoramiento para combatir las múltiples amenazas metahumanas con las que se enfrentan a diario.

Con los años, STAR Labs se ha impuesto sobre las pujas de compra de la LexCorp de Lex Luthor, y sigue lidiando a diario con los peligros cada vez más numerosos de la tecnología posmetahumana y alienígena y las innovaciones experimentales. **WW**

EN EL ARCHIVO

STAR Labs fue enseguida un pilar global del Universo DC anterior a Flashpoint. Era una cárcel para amenazas metahumanas y una instalación médica para los superhéroes heridos o con misteriosas afecciones. Tuvo brevemente hasta equipo propio, el STAR Corps, con exalumnos como Rampage y un escuadrón de metahumanos neófitos –Fusión, Brainstorm, Deadzone, Ndoki y Trauma–, todos creados por el descontrolado Proyecto Mindstorm mientras sondeaba los misterios del metagén humano.

PRUEBA DE CONCEPTO
El contrato de STAR Labs incluía diversión, emoción, un buen sueldo, grato trabajo, seguro dental... y posible transformación metahumana.

SABBAC

DEBUT *Captain Marvel, Jr.* **(Vol. 1) #4 (feb. 1943) (Timothy Karnes);** ***The Outsiders.*** **(Vol. 3) #8 (mar. 2004) (Ishmael Gregor)**
NOMBRE REAL Ishmael Gregor **BASE** Mogo
OJOS Negros **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Fuerza, vuelo, velocidad y resistencia demoniacas; echa fuego por la boca **ALIADOS** Doctor Sivana, Sumo sacerdote de Bagdan **ENEMIGOS** Shazam, Captain Marvel, Captain Marvel Jr., Superman, Nightwing, Outsiders

Karnes fue un tremendo desengaño para los Señores del Infierno. Gracias a ellos y a su magia satánica, se mudaba en una máquina destructora cuando gritaba el acrónimo de sus nombres, pero como Sabbac era un inútil al que los superhéroes de la Tierra derrotaban sin esfuerzo. De ahí que los primeros lo celebraran cuando el jefe de la mafia neoyorkina Ishmael Gregor sacrificó a todo el pasaje de un autobús y absorbió el poder del cuerpo agonizante de Timothy.

El nuevo Sabbac se regocijaba en la masacre y el caos, y emprendió una cruel campaña para amasar fortuna y llevar el infierno a la Tierra. Abrió un portal y empezó a reclutar demonios del submundo, pero los Outsiders lo abatieron. Ha regresado muchas veces y se ha unido a grupos de supervillanos y al demonio Nerón. **WW**

SAINT WALKER

DEBUT *Final Crisis: Rage of the Red Lanterns* (Vol. 1) #1**(dic. 2008)**
VERSIÓN ACTUAL *Green Lantern: New Guardians* (Vol. 1) #2 **(dic. 2011)**
NOMBRE REAL Bro'Dee Walker **BASES** Mogo, Odym, Astonia, Sector 1
OJOS Negros **CABELLO** No tiene
PODERES/HABILIDADES Brillante intelecto, compasivo y con una inquebrantable fuerza de voluntad; controla un anillo de poder azul para materializar constructos de luz dura, traducir lenguas, volar y protegerse de los ataques enemigos; el anillo potencia e hipercarga todos los anillos de poder verdes a su alrededor
ALIADOS Warth, Green Lantern Corps, Guy Gardner, Zafiros Estelares, Tribu Índigo **ENEMIGOS** Sinestro, Larfleeze, el Alcance, Relic
AFILIACIONES Ganthet y Sayd, Blue Lantern Corps, Nuevos Guardianes

Bro'Dee Walker fue el primer Linterna Azul. Lo escogieron los oanos Ganthet y Sayd cuando dejaron a los Guardianes del Universo para crear un cuerpo cuyo poder derivara de la esperanza. Es un clérigo en el planeta condenado Astonia, e intenta que su habilidad inspire a su pueblo para afrontar la extinción. Con su anillo azul revigorizó el sol de Astonia y salvó a su raza. Luego rescató a Hal Jordan y a sus camaradas de los Linternas Rojas, y durante «La Noche Más Oscura» ayudó a repeler a los agresivos muertos vivientes. Su luz azul de la Esperanza, combinada con el verde de la Voluntad, fue devastadora contra los Linternas Negras.

Bro'Dee se desesperó cuando el fanático Relic aniquiló al Blue Lantern Corps. Su anillo lo abandonó, pero, cuando recobró su fe en el futuro, lo recuperó y decidió propagar de nuevo la armonía por el cosmos. **WW**

EN EL ARCHIVO

Para tiranos y villanos, la Esperanza es el matiz más peligroso del espectro emocional. No se puede acobardar ni dominar a un ser con esperanza; solo se lo puede matar. Pese al recelo de los Guardianes y a los planes para eliminar el libre albedrío, Saint Walker fue un fiel aliado de los Linternas Verdes; descolló en los Nuevos Guardianes, el ejército multiespectral de Kyle Rayner, y fue crucial para aplastar al Tercer Ejército oano.

CONTRA TODA ESPERANZA
El Tercer Ejército se ideó para erradicar el Libre Albedrío del universo, pero también habría aniquilado la luz de la Esperanza.

SAIKO

DEBUT *Nightwing* **(Vol. 3) #1 (nov. 2011)**
NOMBRE REAL Raymond McCreary
OJOS Marrones **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Experto acróbata, francotirador y luchador cuerpo a cuerpo con dispositivos y armas de alta tecnología, coraza personalizada y cuchillas de muñeca
ALIADOS Raya Vestri, Zane, Bryan Haly
ENEMIGOS Tribunal de los Búhos, C. C. Haly
AFILIACIONES Circo Haly

DIRECTO AL GRANO
La vida de Raymond McCreary, cuajada de rechazos, hizo de él un cruel asesino sediento de venganza.

Raymond McCreary siempre fue un segundón. Cuando trabajó de niño en el Circo Haly, Dick Grayson era la figura estelar que eclipsaba al resto. Durante años, el circo ha suministrado al Tribunal de los Búhos niños de gran potencial. Grayson era el escogido para ser su nueva Garra, pero, cuando Bruce Wayne lo adoptó, el grupo criminal tuvo que contentarse con Raymond.

Este superó pruebas muy duras, pero, al final, el Tribunal lo rechazó y lo dejó agonizando. Sin embargo, sobrevivió y, años después, volvió como Saiko, un asesino a sueldo salvaje, eficaz y sediento de venganza. Se alió con otros muchachos que habían trabajado en el circo, también faltos de cariño, mató al propietario y trató de destruir a Nightwing. Saiko sabía que él era Dick Grayson, y lo culpaba de su tormento a manos del Tribunal.

Saiko murió en la conflagración cataclísmica que inició él mismo al intentar abatirlo junto al Circo Haly. **WW**

SALA

DEBUT *Green Lantern Annual* **(Vol. 3) #9 (2000)**
BASE Nabeul (Túnez)
ESTATURA 1,70 m **PESO** 63 kg
OJOS Verdes **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Fuerza, velocidad, reflejos, resistencia, curación, proyección de energía, habilidades de combate y manejo de la espada sobrehumanos; poderes divinos del cetro de Istar
ALIADOS Linterna Verde Kyle Rayner, JLA
ENEMIGOS Ereskigal, Humbaba, Nergal, Pazuzu, Tiamat

La arqueóloga Sala Nisaba salvó varios objetos que peligraban a raíz del conflicto en Oriente Próximo. La arrestaron en Siria tras descubrir Kurnugi, el portal babilonio al Infierno, pero Kyle Rayner la rescató. Los atacaron unos maltusianos. Estos habían huido de su planeta natal hacia millones de años, y luego se afincaron en la Tierra, donde los primitivos de la región sumeria los tomaron por dioses y demonios. Pero los abatió uno de los suyos, Istar, la Dama de la Guerra, que desterró a sus camaradas a otro plano –hasta que Sala los resucitó.

Sala arrebató el cetro a la diosa mientras combatía a los monstruos y se tornó en una poderosa guerrera. Después, un estudio halló que era descendiente de Istar y solo precisaba un detonante para manifestar sus poderes y personalidad. **WW**

SALAAK

DEBUT *Green Lantern* **(Vol. 2) #149 (feb. 1982)**
VERSIÓN ACTUAL *Green Lantern Corps* **(Vol. 3) #1 (nov. 2011)**
BASE Mogo
ESTATURA 2,29 m **PESO** 94 kg
OJOS Blancos **CABELLO** No tiene
PODERES/HABILIDADES Hábil guerrero y estratega; intelecto brillante; con su férrea voluntad controla un anillo de poder verde
ENEMIGOS Sinestro, Guardianes del Universo, Parallax

Salaak de Slyggia fue uno de los Linternas Verdes más eficaces de los Guardianes del Universo. Sirvió en el cuerpo durante años en muchos sectores problemáticos, y los defendió en solitario del Anti-Monitor en la Crisis Infinita.

Cuando los Guardianes refundaron el Green Lantern Corps, se convirtió en el enlace entre estos y sus agentes. No obstante, cuando los Guardianes quisieron remplazar a sus siervos por el descerebrado Tercer Ejército, Salaak luchó con valor para desbaratar sus planes. Para su desgracia, Salaak era consciente de que muchos de sus colegas todavía lo asociaban con los traicioneros Guardianes. Por ello dejó su puesto en la nueva administración de Hal Jordan y decidió recobrar la confianza de sus camaradas Linternas Verdes. **WW**

SAND

DEBUT *Adventure Comics* (Vol. 1) #69 **(dic. 1941)**
NOMBRE REAL Sanderson «Sandy» Hawkins
BASE Brooklyn (Nueva York)
ESTATURA 1,80 m **PESO** 73 kg **OJOS** Azules **CABELLO** Rubio
PODERES/HABILIDADES Geoquinesis, transforma el silicio y lo atraviesa, longevidad ampliada, afinidad psíquica con el planeta, sueños precognitivos; hábil detective y criminólogo, entrenado para el combate
ALIADOS Wesley Dodds, Dian Belmont, John Law/Tarántula, Kendra Saunders, Rex Tyler
ENEMIGOS Johnny Sorrow, Mordru, Ian Karkull, Geomancer, Sociedad de la Injusticia, Rey de las Lágrimas
AFILIACIONES Sociedad de la Justicia de América (JSA), Escuadrón Estrella, Young All-Stars

Hawkins empezó su azarosa vida en la II Guerra Mundial como compañero del Sandman Wesley Dodds. Era un atlético camorrista que aprendió su magistral talento detectivesco de su brillante camarada sénior, pero sucumbió a un trágico percance. Durante un experimento de laboratorio para mejorar su arsenal de justiciero, Sandy se tornó por accidente en un enorme e iracundo monstruo de silicio. Dodds no se dio cuenta de lo que le había sucedido, calmó a aquel horror inarticulado y lo mantuvo preso e inconsciente durante décadas. Al final, Sandy revivió y huyó durante un terremoto. Estaba sintonizado con la estructura de la Tierra, y, con el tiempo, aprendió a recobrar la forma humana a la vez que conservaba su sensibilidad geológica. Entre sus poderes se contaba la capacidad de transformarse en arena y viajar por las capas geológicas del planeta a increíble velocidad, de ahí el apodo de Sand («arena»).

Como Dodds ya estaba incapacitado por la edad y los achaques, Sandy se hizo con muchos de sus dispositivos y se convirtió en el líder de una nueva Sociedad de la Justicia de América (JSA) que abarcaba varias generaciones. Cuando adoptó el apodo de su mentor y heredó su tremendo poder de profecía onírica, acabó como recolector de información del equipo. **WW**

LUCHA SIN DESCANSO
Bajo cualquier forma, Sand era un héroe de abolengo que se tomaba muy en serio su deber de justiciero y su brillante legado.

EN EL ARCHIVO

El debut de Sandy el Chico Dorado en la Edad de Oro coincidió con la transformación de Sandman de misterioso hombre inestable con máscara de gas a rimbombante acróbata enmascarado que frustraba los sueños de los malos con un castigo en forma de puños. En 1974 se reintrodujo en un equipo mixto de la Liga de la Justicia y la Sociedad de la Justicia que narró el tiempo que pasó en animación suspendida. En 1982 recobró su forma humana, y se sugirió que su accidente le dio poderes, lo que se confirmó al resurgir en la JSA del siglo XXI.

LA PEOR PESADILLA DEL CRIMEN
Sandman y Sandy acechaban sin tregua a los malhechores en sus sueños, y luego lidiaban con ellos raudos y contundentes en el mundo real.

SANDMAN

DEBUT *Adventure Comics* (Vol. 1) #40 **(jul. 1939)**
VERSIÓN ACTUAL *Earth 2* (Vol. 1) #5 **(dic. 2012)**
NOMBRE REAL Wesley Dodds **ESTATURA** 1,80 m **PESO** 78 kg
PODERES/HABILIDADES Teletransportación; experto en combate cuerpo a cuerpo; maestro en armas entrenado en toda clase de espionaje y recolección de información encubierta
ALIADOS Amar Khan, Al Pratt, Stormy Foster, Capitán Acero, Flecha Roja, Jay Garrick, Alan Scott, Doctor Destino, Tornado Rojo, Val-Zod
ENEMIGOS Steppenwolf, Parademons, Darkseid, Terry Sloan
AFILIACIONES Ejército Mundial, Archivos Rojos, Sandmen, Base Arkham, Ocho Maravillas del Mundo

EN LAS SOMBRAS
En un mundo perdido, Sandman halló lo que la humanidad necesitaba para sobrevivir.

Cuando las fuerzas de Apokolips atacaron Tierra-2, el Superman, el Batman y la Wonder Woman de ese mundo dieron la vida sofocando su invasión. Pese a su sacrificio, el planeta quedó devastado, y, para unir y salvaguardar los vestigios de la humanidad y prepararse para el inevitable segundo asalto, se alzó un Ejército Mundial.

Tras cinco años de relativa estabilidad llegó el ataque, y el comandante Amar Khan reunió todos sus recursos, incluido al legendario superespía canadiense Wesley Dodds. El enigmático y eficaz Sandman era casi infalible, un maestro del combate experto en armas con gas capaz de teleportarse a cualquier destino que imaginara y dirigir a un grupo de operaciones secretas instruido por él. Desplegó a sus Sandmen en varias incursiones contra los siervos de Darkseid.

Pero, pese a su valiente resistencia, las fuerzas de Apokolips se impusieron. Cuando Khan se rebeló contra los ineptos líderes políticos de la Tierra para controlar el último atisbo de resistencia humana, Dodds y sus Sandmen se unieron a él. Y, cuando Apokolips liquidó por fin Tierra-2, Sandman fue crucial para garantizar que una flota de naves transportara a los últimos supervivientes de la humanidad lejos de su mundo perdido. **WW**

EN EL ARCHIVO

Sandman es uno de los héroes más antiguos de DC. Se inspiró en las estrellas *pulp* de la década de 1930. Lucía traje, sombrero, capa y máscara de gas, y usaba su arte deductivo, gas somnífero y demás dispositivos contra un puñado de matones.

En la II Guerra Mundial cambió el traje por unos llamativos leotardos, y a su brava novia Dian Belmont, por un camarada. En la década de 1960 volvió con su equipo y sus métodos originales.

EL SUEÑO DE LOS INJUSTOS
Sandman pegaba y gaseaba a los malos. Sus arenosas tarjetas de visita eran un recordatorio para enmendarse... o atenerse a las consecuencias.

SARGON THE SORCERER [EL HECHICERO]

DEBUT *All-American Comics* (Vol. 1) #26 (mayo 1941)
VERSIÓN ACTUAL *Constantine* (Vol. 1) #1 (mayo 2013)
NOMBRE REAL Jaimini Sargent
BASE Templo de la Llama Fría
ESTATURA 1,78 cm **PESO** 73 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Mago de gran talento **ENEMIGOS** John Constantine, Liga de la Justicia Oscura, Frankenstein, SHADE, Zatanna

Sargón el Hechicero era John Sargent, uno de los magos más poderosos del siglo XX. Usaba su milagroso Rubí de la Vida para luchar contra la injusticia y las amenazas sobrenaturales, como Blue Lama. Al final se retiró para estudiar tradiciones perdidas y creó la Secta de la Llama Fría con los magos Mister E, Tannarak y Zatara.

Su hija Jaimini afirma haberlo matado, usurpado su poder y pervertido los objetivos de la secta. Ella y John Constantine buscaron la Brújula de Croydon, un objeto místico de gran poder. Jaimini ignoraba si estaba con John por su persona o por sus recursos místicos, así que intentó seducirlo, esclavizarlo y aniquilarlo, pero fue en vano. No obstante, su fin está claro: amasar conocimiento y poder suficientes para hacer lo que se le antoje. **WW**

SATANUS

DEBUT *Action Comics* (Vol. 1) #527 (ene. 1982)
VERSIÓN ACTUAL *Batman/Superman* (Vol. I) #13 (oct. 2014)
NOMBRE REAL Lord Satanus
BASE Infierno
ESTATURA/PESO Variables **OJOS** Rojos
PODERES/HABILIDADES Soberbia destreza física derivada de su naturaleza demoníaca; viaje dimensional, alteración de la realidad, vuelo
ENEMIGOS Kaiyo, Batman, Superman, Catwoman, Lois Lane

Lord Satanus es el señor supremo del Reino Oscuro, el submundo demoníaco, un ser de vasto poder y longevidad infinita que acecha al borde de la realidad en busca de almas que atormentar y buenas vidas que destruir. Conoce todos los aspectos de la debilidad humana y los triunfos ocasionales de la virtud frente a la adversidad, que le agradan y repelen por igual.

Es muy territorial frente a las intrusiones en su dominio infernal, pero permitió a Kaiyo, la diablesa tramposa de Apokolips, practicar sus juegos crueles con los grandes héroes de la Tierra, Superman y Batman. Esta puso sus vidas y recuerdos patas arriba, arrastró en su juego a Lois Lane, Catwoman y otros; eso brindó a Satanus tal diversión que decidió tener cautiva a Kaiyo para cuando ansiara más entretenimiento. **WW**

SATURN QUEEN

DEBUT *Superman* (Vol. 1) #147 (ago. 1961)
VERSIÓN ACTUAL *Legion of Super-Heroes* (Vol. 7) #14 (ene. 2013)
NOMBRE REAL Eve Aries
BASE Siglo XXXI, móvil
ESTATURA 1,65 m **PESO** 50 kg
OJOS Verdes **CABELLO** Rojo
PODERES/HABILIDADES Telepatía, hipnotismo, control mental
ENEMIGOS Saturn Girl, Legión de Superhéroes, Superman, Batman

Eve Aries creció en la comunidad telépata de Titán, pero se alejó de dicha luna de Saturno y sufrió un cambio extremo de personalidad. En su mundo, los malos pensamientos y el comportamiento antisocial eran algo prácticamente inexistente, y, si alguien caía en ellos, se detectaba enseguida y se ponía remedio. Pero, lejos de la influencia de su pueblo, el lado criminal la sedujo y empezó a usar sus poderes psiónicos para dominar a mentes inferiores. Cuanto más se alejaba de Titán, peor se volvía.

Se entregó al robo y a delitos peores, se alió con Lightning Lord y Cosmic King, y formaron la Legión de Supervillanos. Lucharon contra los héroes de su era, se procuraron tecnología para viajar en el tiempo y atacaron a Superman en la suya para reescribir la historia. **WW**

SAWYER, MAGGIE

DEBUT *Superman* (Vol. 2) #4 (abr. 1987)
VERSIÓN ACTUAL *Batwoman* #1 (nov. 2011)
NOMBRE REAL Margaret Sawyer
BASE Metrópolis
ESTATURA 1,78 m **PESO** 59 kg
OJOS Azules **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Hábil detective especialista en protocolos de armas especiales
ENEMIGOS Llorona, Medusa, Ceto la madre de todos los monstruos, Nocturna

Cuando Maggie Sawyer era pequeña, su padre la castigaba porque parecía un muchacho. Ya de adulta, cuando su matrimonio fracasó, abandonó el Departamento de Policía de Metrópolis y se alistó en el cuerpo de Gotham. Mientras investigaba a la villana Llorona, Sawyer vivió un romance con Kate Kane, quien le desveló que era Batwoman al proponerle matrimonio.

La carrera de Maggie prosperó, y hasta se la contempló para sustituir a James Gordon como comisario. Cuando acusaron falsamente a Gordon de asesinato y el GCPD volvió a la corrupción bajo el mando del comisario sustituto, Jack Forbes, Sawyer se alió con Jason Bard y Harvey Bullock, dos agentes honestos, para exponer la conspiración criminal y restituir a Gordon. **WW**

SATURN GIRL

DEBUT *Adventure Comics* (Vol. 1) #247 (abr. 1958)
VERSIÓN ACTUAL *Legion: Secret Origin* #1 (dic. 2011)
NOMBRE REAL Imra Ardeen
BASE Cuartel general de la Legión de Superhéroes, Metrópolis del siglo XXI
ESTATURA 1,70 m **PESO** 59 kg **OJOS** Azules **CABELLO** Rubio
PODERES/HABILIDADES Amplio abanico de poderes psiónicos, entre ellos telepatía, lectura de mentes, proyección de pensamientos, control mental y generación de ilusiones **ALIADOS** Superman, Garth Ranzz, Rokk Krinn
ENEMIGOS Señor del Tiempo, Legión de Supervillanos, Cinco Fatales, Círculo Oscuro **AFILIACIONES** Legión de Superhéroes

Imra Ardeen es una poderosa telépata de Titán, la luna de Saturno, donde la instruyeron mentalistas de élite. Quería unirse a la Policía Científica, pero, de camino a la Tierra, captó por telepatía un plan para matar al rico magnate R. J. Brande. Con sus compañeros de viaje Garth Ranzz y Rokk Krinn, frustró el plan, y el agradecido Brande les ofreció la oportunidad de dejar huella en la civilización. Brande quería financiar una Legión de Superhéroes que emulara a Superman, el legendario héroe de Metrópolis, e Imra se dio cuenta de que aquel era el mejor uso que podía dar a su increíble talento psiónico.

Cuando la Legión viajó en el tiempo para reclutar a Superboy, ella fue quien modificó su memoria para que conservara la integridad de aquella línea temporal. Según fue creciendo el grupo, Imra sucedió a Rokk (Cosmic Boy) como líder durante dos mandatos, y luego fue asesora y «estadista sénior» de los líderes posteriores.

Se casó con Garth (Lightning Lad), con quien tuvo un hijo, Graym; la pareja ignoraba que su hijo tenía un gemelo que Darkseid robó de forma sobrenatural y convirtió en el monstruoso Validus. Cuando lo descubrieron, Imra convenció a Darkseid para que devolviera al chico su forma humana. Para entonces, ella y Garth ya estaban en la reserva, pero acudían en ayuda del equipo cuando era necesario. **WW**

EN EL ARCHIVO

Saturn Girl fue el primer personaje femenino de cómic que lideró un equipo, ¡aunque al principio amañó las elecciones con sus poderes telepáticos! Una proyección informática desveló que un legionario moriría al pie del cañón, e Imra orquestó los hechos para ser la única en activo en el momento indicado. Lightning Lad la descubrió, y murió en su lugar. Pero ella halló el modo de resucitarlo y ganó un segundo mandato por aclamación popular.

EL EQUIPO ES LO PRIMERO
La protectora Saturn Girl haría y sacrificaría lo que fuera para garantizar la seguridad y el bienestar de sus compañeros.

SCARECROW [ESPANTAPÁJAROS]

DATOS

DEBUT *World's Finest Comics* (Vol. 1) #3 **(otoño 1941)**
VERSIÓN ACTUAL *Batman* (Vol. 2) #1 **(nov. 2011)**
NOMBRE REAL Doctor Jonathan Crane
BASE Gotham City
ESTATURA 1,83 m **PESO** 64 kg
OJOS Verdes **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Genio; brillante químico y psiquiatra; entre sus armas se cuenta un gas del miedo que hace vivir a sus víctimas sus peores pesadillas
ALIADOS Profesor Pyg, Juerguista, Harley Quinn, Mr. Frío
ENEMIGOS Batman, familia Batman
AFILIACIONES Sociedad Secreta de Supervillanos

¿QUIÉN ESPANTA AL ESPANTAPÁJAROS?
Crane lleva toda la vida como un hombre del saco que asusta a inocentes. Para su disgusto, a menudo topa con una criatura de la noche que lo aterra incluso a él: Batman.

EL MIEDO AL PADRE
El joven Jonathan Crane, rodeado de esqueletos y otros horrores que atemorizarían a un adulto, creció con miedo, y luego se entregó a él.

Crane ha pasado tanto tiempo al acecho en los oscuros rincones de la psique humana como oculto en las zonas tenebrosas de Gotham. Está obsesionado con la idea del miedo en sus múltiples formas y ha adoptado el papel del Espantapájaros, la encarnación viva de las cosas que asustan de noche. Es un supervillano de oficio, y vive para enfrentarse a Batman, deseoso de ver aterrorizado al Caballero Oscuro.

Jonathan Crane nació abocado al miedo, pues creció de un modo horrendo bajo la tutela de su cruel padre científico. Su madre murió siendo él pequeño, y lo crió su padre, que vivía obsesionado por todas las facetas del terror, macabra pasión que heredaría. Cuando Jonathan era solo un crío, su padre lo conectaba a monitores para controlar su ritmo cardíaco y lo empujaba bajo una trampilla a un cuartito en penumbra lleno de objetos tétricos propios de una película de terror gótico. En cuanto lo liberaba, el chico corría aterrado tan rápido como podía hasta un campo de maíz cercano, gritando y asustando a los pájaros.

Jonathan era un muchacho tímido, blanco de las burlas de sus compañeros, y se centró en sus estudios. Acabó de profesor de psicología, pero lo despidieron porque sus singulares métodos de enseñanza horrorizaban a sus alumnos. Entonces abrió su consulta, pero, tras atacar a un paciente, aceptó a su «verdadero yo» y adoptó el nombre y el traje del espantapájaros de la granja familiar. Se embarcó en una carrera criminal, y usó sus toxinas del miedo, diseñadas para aterrorizar a sus víctimas. Tras varios encuentros con Batman, hasta se cosió la boca para parecerse más a su malhechora identidad. **MM**

LA TÁCTICA DEL MIEDO
Desde muy tierna edad, Jonathan Crane aprendió a convertir sus miedos en un arma contra quienes lo contrariaban.

EN EL ARCHIVO

El Espantapájaros es un enemigo clave en la galería de villanos de Batman, pero su carrera criminal tuvo un inicio muy lento. Debutó en la década de 1940, y solo apareció una vez antes de cometer nuevos crímenes en la de 1960.

En las décadas siguientes se prolongó su ascenso en las filas de los delincuentes de Gotham, y se hizo cada vez más oscuro y psicótico según se enfrentaba a Batman y familia en historias tan destacadas como *Batman: Dark Victory*, «Hush» (Silencio), «Knightfall» y hasta en la saga cósmica «La Noche Más Oscura».

LA NATURALEZA DE LA BESTIA
Antes de la realidad alterada de Flashpoint, Crane recibió más poder cortesía del intrigante Pingüino, que lo transformó en el enorme y superpoderoso Scarebeast.

HISTORIAS CLÁSICAS

***World's Finest Comics* (Vol. 1) #3 (otoño de 1941)** El Espantapájaros debuta en el capítulo de Batman de este número, donde el Caballero Oscuro y Superman protagonizan sendos relatos.

***Batman* (Vol. 1) #189 (feb. 1967)** Crane, desaparecido desde la Edad de Oro, vuelve para atemorizar a una nueva generación de lectores con su clásico gas del miedo.

***Batman* (Vol. 1) #457 (dic. 1990)** El Robin en ciernes Tim Drake demuestra su valía al salvar a Batman del villano Espantapájaros y de la última versión de su gas del miedo.

SCALPHUNTER

DEBUT *Weird Western Tales* **#39 (mar.–abr. 1977)**
VERSIÓN ACTUAL *Bizarro* **#3 (oct. 2015)**
NOMBRE REAL Brian Savage/Ke-Woh-No-Tay
BASE Opal City, siglo XIX
ESTATURA 1,85 m **PESO** 86 kg
OJOS Azules **CABELLO** Negro (después gris)
PODERES/HABILIDADES Soberbio jinete y tirador, experto en el combate cuerpo a cuerpo
ALIADOS Bat Lash, Canela, Jonah Hex, Shade
ENEMIGOS Club de los Martes
AFILIACIONES Rough Bunch, Linternas Negras

En la década de 1840, la tribu kiowa de nativos norteamericanos atacó el hogar de Matthew y Laurie Savage, y secuestró a su hijo Brian, a quien rebautizaron como Ke-Woh-No-Tay («El Que Es Menos Que Humano»). Lo criaron los kiowa hasta que fue capturado durante un ataque y fue reconocido. Lo mandaron a la cárcel por un crimen que no había cometido, pero huyó y atrapó a los asesinos, procurándose así el perdón.

Se dio en llamar Scalphunter, «Cazador de Cabelleras», y entabló amistad con Bat Lash. Acabó afincado en Opal City. Apenas se lo ha visto tras Flashpoint; pero, durante el evento «La Noche Más Oscura», resucitó como Linterna Negra y se unió a otros personajes emblemáticos del Oeste. **MM**

SCARAB

DEBUT *Robin* **#124 (mayo 2004)**
NOMBRE REAL Maat Shadid
BASE Gotham City
ESTATURA 1,63 m **PESO** 57 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Su traje acorazado de alta tecnología le permite volar, y tiene comunicación y resistencia mejoradas; su casco incorpora visión nocturna; los blásteres de los brazos disparan ráfagas de energía **ALIADOS** Otros Scarab **ENEMIGOS** Red Robin, Spoiler, Batman **AFILIACIONES** Alianza de Ka

La asesina a sueldo Scarab llegó a Gotham City cuando Johnny Warlock, otro villano, la contrató para que matara a Robin (Tim Drake). No obstante, aceptó el trabajo en un periodo convulso entre Batman y Robin, durante el cual Drake renunció durante un tiempo a su papel de compañero del Caballero Oscuro y Batman reclutó a Stephanie Brown como sustituta.

No obstante, Scarab decidió seleccionar como objetivo a todo chico que se pareciera a Robin hasta que Stephanie y Batman la vencieron. Cuando Tim Drake se convirtió en Red Robin, se enfrentó más veces a ella, y descubrió que solo era una de muchos asesinos de nombre Scarab que trabajaban para la Alianza de Ka. **MM**

SCAVENGER [CARROÑERO]

DEBUT *Aquaman* **(Vol. 1) #37 (ene.–feb. 1968)**
VERSIÓN ACTUAL *Justice League* **(Vol. 2) #10 (ago. 2012)**
NOMBRE REAL Peter Mortimer
ESTATURA 1,75 m **PESO** 80 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Combatiente subacuático; traje protector con suministro de aire; embarcación *Scorpion*
ALIADOS Manta Negra **ENEMIGOS** Aquaman, Tula, Mera **AFILIACIONES** Sociedad Secreta

Este supervillano es enemigo de Aquaman desde hace muchos años. De hecho, se ha ganado la fama de ser uno de los adversarios más constantes del rey de Atlantis. Cuando el supervillano Graves trató de amasar información sobre la Liga de la Justicia, interrogó al Carroñero para saber más sobre Aquaman.

Y cuando Atlantis atacó la ciudad de Boston, el Carroñero estaba allí para hacerse con los despojos. Aquaman creía que solo se estaba llevando armas robadas de Atlantis, pero en realidad se preparaba para una invasión sorpresa de su reino que Aquaman sofocó a duras penas. Luego, el Carroñero fue reclutado por la Sociedad Secreta de Supervillanos, que, pese a su aparente disolución, continuó contando con él como uno de sus pilares. **MM**

SEA DEVILS [DIABLOS DEL MAR]

DEBUT *Showcase* **(Vol. 1) #27 (jul.–ago. 1960)**
VERSIÓN ACTUAL *Aquaman* **(Vol. 7) #17 (abr. 2013)**
BASE Móvil
MIEMBROS NOTABLES Dorrance, Judy Walton, Nick Walton
ENEMIGOS Capitán Moller

Hay quien ve a estos vigilantes marinos como ecoterroristas y quien los considera héroes. El equipo, liderado por el activista Dane Dorrance, incluye a Judy y Nick Walton. Se cree que son responsables, entre otras proezas similares, de derribar una plataforma petrolífera a medio construir.

Los Diablos del Mar rastrearon el barco del corrupto capitán Moller y descubrieron que estaba usando armas robadas de Atlantis para matar ballenas. Los apuntó con ellas, y Aquaman acudió al rescate, pero Dane receló de su nobleza. Y es que estaba furioso porque, hacía poco, los habitantes de Atlantis habían atacado a los pobladores terrestres a raíz de las maquinaciones de su hermanastro, el Amo del Océano. **MM**

SCANDAL

DEBUT *Villains United* **#1 (jul. 2005)**
VERSIÓN ACTUAL *Secret Six* **(Vol. 4) #2 (abr. 2015)** **NOMBRE REAL** Scandal Savage
ESTATURA 1,78 m **PESO** 65 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Castaño (con un mechón azul)
PODERES/HABILIDADES Experta combatiente, líder natural, inteligente; guanteletes con cuchillas retráctiles
ALIADOS Ragdoll, Jeannette, Seis Secretos
ENEMIGOS Enigma (o Acertijo)

Es hija del infame criminal Vandal Savage, pero no ha seguido sus pasos, aunque tampoco lleva la vida de un civil. Enigma la chantajeó y amenazó con matar a sus dos esposas, así que debió acatar sus órdenes cuando el villano secuestró a Thomas Blake (el futuro Catman). Pero Scandal temía por la salud mental de Blake y le llevó un gatito para que le acompañara en su celda.

Después se vio forzada a luchar contra los Seis Secretos, aliados de Catman, junto a otros dos mercenarios, Ragdoll y Jeannette. Como ningún equipo quería dañar al otro, entre ambos nació un respeto mutuo, sobre todo cuando los Seis Secretos llevaron a Enigma ante la justicia. Scandal se ofreció a cuidar de la joven miembro Black Alice, a quien perseguía casi toda la comunidad mundial de magos. **MM**

SCARLET

DEBUT *Batman and Robin* **(Vol. 1) #1 (ago. 2009)**
VERSIÓN ACTUAL *Batman, Inc.* **(Vol. 2) #3 (sep. 2012)**
NOMBRE REAL Sasha (se ignora su apellido)
BASE Gotham City
ESTATURA 1,37 m **PESO** 35 kg
OJOS Azules **CABELLO** Rojo
PODERES/HABILIDADES Buena en la lucha cuerpo a cuerpo instruida por Capucha Roja
ALIADOS Capucha Roja
ENEMIGOS Profesor Pyg, Flamingo

La pequeña Sasha viajó a EE UU para empezar una nueva vida con su padre, Niko, a quien el criminal Mr. Toad contrató como esbirro. Por fortuna, Niko consiguió huir de su primer encuentro con Batman (Dick Grayson). Luego fue a su piso, pero, antes de que pudiera huir con Sasha, el Profesor Pyg les tendió una emboscada y les colocó una máscara de *dollotron* para controlar sus mentes. Robin liberó a Sasha y esta luchó contra Pyg y le prendió fuego.

Después, Sasha asfixió por compasión a su padre en su cama de hospital. Capucha Roja (Jason Todd) la descubrió, y Sasha se convirtió en Scarlet, su compañera. Juntos se enfrentaron a enemigos como Flamingo y la Colección de Fieras, con un sentido de la justicia más letal que el de Batman. **MM**

SCORN

DEBUT *Superman* **(Vol. 2) #122 (abr. 1997) (Ceritak);** *Detective Comics* **(Vol. 2) #22 (sep. 2013) (Clyde Anderson)**
BASE Metrópolis, móvil
ESTATURA 3,66 m **PESO** 442 kg
OJOS Blancos **CABELLO** Blanco
PODERES/HABILIDADES Fuerza y sentidos sobrehumanos; vuelo; visión rastreadora

El nombre real de esta descomunal criatura es Ceritak, y habita en una ciudad embotellada que creó el hechicero Tolos. Su padre, Cerimul, formaba parte de su Consejo de Ancianos; pero Ceritak era un rebelde, y huyó de los confines de su cárcel cuando Superman debilitó la barrera dimensional entre la ciudad y el resto del mundo.

Los medios lo llamaron Scorn («escarnio»), aunque en principio él solo quería explorar el mundo, a menudo con su amada, Ashbury, hija de Dirk Armstrong, colaborador del *Daily Planet*. Scorn convirtió Metrópolis en su hogar e hizo cuanto pudo para protegerla durante su breve estancia en ella, luchando contra seres como el Superman Cyborg.

Después de Flashpoint, Clyde Anderson, un delincuente de medio pelo, usó su nombre. Quería vengarse del GCPD y se alió con el supervillano Wrath, pero no colmó su cupo de asesinatos, y este lo mató. **MM**

LA IRA DE WRATH
El nuevo Scorn era compañero del villano Wrath, pero este lo mató porque despachaba a pocos policías.

EL GRAN AZUL
Bajo su aspecto amenazador, Scorn tenía un buen corazón y ayudó a defender Metrópolis.

SCOTT, ALAN

DATOS

DEBUT *All-American Comics* (Vol. 1) #16 **(jul. 1940)**
ACTUALIZACIÓN *Earth-2* (Vol. 1) #1 **(jul. 2012)**
UNIVERSO Tierra-2
OJOS Verdes **CABELLO** Rubio
PODERES/HABILIDADES Conducto elemental que canaliza las energías vitales de Tierra-2 a través de una Llama Verde y ofrece superfuerza, invulnerabilidad, resistencia mejorada, capacidad de volar, generación de fuerza mística, manipulación de constructos flamígeros y sentidos aumentados
ALIADOS Hawkgirl, Jay Garrick, Doctor Destino, Power Girl, Val-Zod
ENEMIGOS El Gris, Solomon Grundy, Wotan, Parademonios, Brutaal. Steppenwolf. Darkseid. Apokolips
AFILIACIONES El Verde, Ocho Maravillas del Mundo, Ejército Mundial

UN MUNDO MARAVILLOSO
Las «Maravillas del Mundo» incluían a los superhéroes de Tierra-2 que se unieron para defender su planeta de las fuerzas malignas de Apokolips.

EL FUEGO INTERIOR
El poder de la Llama Verde permitía a Alan hacer casi cualquier cosa, pero no le devolvió a su prometido, Sam.

Alan Scott es el ser más poderoso de Tierra-2. Resucitó, renació y se alzó de entre las cenizas de una horrenda catástrofe. Lo nutrió la potencia mágica de la fuerza vital colectiva del planeta, y una inquietante llama verde lo dejó a cargo de la defensa del mundo. Canalizaba sus poderes a través del anillo de compromiso que compró para su amante muerto y, aunque la amenaza más inminente era la putrefacción que envenenaba su mundo herido, su mayor reto llegó cuando Darkseid tuvo al planeta de nuevo en el punto de mira.

El magnate de los medios siempre obtenía lo que quería. En los cinco años que pasaron desde que la humanidad sofocó la invasión de Apokolips, se había convertido en uno de los hombres más ricos del mundo. Pero perdió lo que más le importaba cuando su prometido, Sam Zhao, murió en un terrible accidente de tren en el que también tenía que haber muerto él. El espíritu vital metafísico de Tierra-2 lo escogió para aplacar las amenazas que acechaban a su mundo. Instigado por la ira, el desconsuelo y el ardiente fuego esmeralda, Scott aceptó el trabajo. Luego topó con el resurgente avatar de la Putrefacción, Solomon Grundy, al que abatió con la ayuda de otros metahumanos, también alzados en armas en esa época oscura.

Cuando Apokolips atacó de nuevo, resuelta a devorar Tierra-2, Scott se unió a esas «Maravillas» y al Ejército Mundial de Tierra-2 en una guerra feroz para salvar el mundo. Pese a su resistencia hercúlea y a su papel como vía de unión de los Parlamentos de Tierra-2, aunados en la lucha, los héroes fueron aplastados. Por entonces Alan se había reunido con su amor, pues el espíritu de Sam se desveló como el último avatar del elemental del aire de Tierra-2.

Cuando Tierra-2 se perdió, Scott se enfrentó a Darkseid para que los supervivientes pudieran huir en naves de su mundo en ruinas. **WW**

FUERZAS DE VOLUNTAD
Pese a su empeño como guardián de Tierra-2, todas sus batallas contra Apokolips fracasaron hasta que se unió a los otros defensores de la Tierra.

EN EL ARCHIVO

Alan Scott fue el Linterna Verde original. Debutó en 1940 para atacar el mal en todas sus formas con su anillo mágico. Durante más de una década, Scott refulgió como una de las luces más brillantes de la Edad de Oro, pero los gustos cambiaron, y él quedó desbancado, como tantos superhéroes.

En la década de 1960 regresó como un héroe de la alternativa Tierra-2, un afable estadista sénior que compartía sus experiencias y aventuras con su científico colega Hal Jordan y otros héroes de la JSA. Tras la continuidad de Crisis en Tierras Infinitas, resurgió como Centinela del mundo.

CRIATURA DE LA NOCHE
Las primeras apariciones del Gladiador Esmeralda recogían su origen místico y su curioso poder mientras aterraba a delincuentes y asesinos.

HISTORIAS CLÁSICAS

***Green Lantern Comics* (Vol. 1) #30 (feb.-mar. 1948)** El Linterna Verde se agencia una mascota. En un par de años, Streak, el Perro Maravilla, lo dejará sin título propio y desbancado.

***Green Lantern* (Vol. 2) #61 (jun. 1968)** Harto de su lucha inacabable, Scott ordena a su anillo que destierre todo mal de la Tierra, y al instante se queda en el planeta como único humano.

***Green Lantern Corps Quarterly* (Vol. 1) #5-6 (jun.-sep. 1993)** Alan rejuvenece como Centinela y descubre que su llama verde es el Corazón Estelar, un depósito de magia antigua que los Guardianes del Universo contuvieron cuando el cosmos era joven.

SERGEANT ROCK [SARGENTO ROCK]

DEBUT *Our Army at War* (Vol. 1) #81 **(abr. 1959)**
VERSIÓN ACTUAL *Justice League United* #13 **(nov. 2015)**
NOMBRE REAL Franklin John Rock
BASE Varios teatros de operaciones de la II Guerra Mundial
ESTATURA 1,83 m **PESO** 83 kg **OJOS** Azules **CABELLO** Castaño rojizo
PODERES/HABILIDADES Excelente tirador y combatiente con instrucción militar; máxima resistencia humana, agudo instinto de combate, determinación inquebrantable, talento de liderazgo y carisma personal
ALIADOS Perdedores, Soldado Desconocido, Jeb Stuart, Mlle. Marie
ENEMIGOS Alemania nazi, Comandante de Hierro, Imperio japonés, Vandal Savage
AFILIACIONES Ejército de EE UU, Compañía E, Escuadrón Suicida, Liga de la Justicia Unida

Este indómito combatiente sirvió en el ejército de EE UU en la II Guerra Mundial. Se alistó en 1941 y enseguida ascendió de rango, prestando servicio desde las ardientes arenas de África hasta la Europa continental en el Día D. Como líder del frente, guio a la Compañía E desde las playas de Normandía hasta el corazón de Alemania, siempre a la vanguardia de las batallas más cruentas.

Rock era el soldado por excelencia. Cumplía órdenes a rajatabla, y era rápido y eficaz. Fue testigo de sucesos extraordinarios en tiempos de guerra, e incluso presenció la intervención de seres superpoderosos en el campo de batalla. Después recordó vivamente el horror de ver a los caídos de ambos bandos y el desfile sin fin de novatos tullidos o muertos. Cuando cesaron las hostilidades, siguió de soldado y sirvió a su país como educador y agente clandestino.

Su legado sigue vivo en su nieto Joseph. Joe se hizo soldado tras una tragedia familiar y se unió a otros veteranos en una empresa radical que empezó un contratista militar privado. Se hizo cargo de una nueva Compañía E que usa artillería puntera para ofrecer una respuesta humana eficaz a amenazas metahumanas o sobrenaturales. **WW**

EN EL ARCHIVO

En sus días de civil, Frank Rock fue un obrero de la metalurgia aficionado al boxeo. No era un campeón, pero poseía un atributo singular. Jamás caía ni se rendía, por grande que fuera la paliza que recibiera en el cuadrilátero. Gracias a esa cualidad y a su agudo instinto de combate, era el líder ideal para una cuadrilla peleona de héroes ordinarios como la invencible Compañía E, hasta contra los adversarios más curtidos.

MÁS DURO QUE UNA PIEDRA
Cuando se le metía algo entre ceja y ceja, nada podía parar a la implacable barricada humana llamada «la Roca».

SECRET SIX [SEIS SECRETOS]

DEBUT *Secret Six* (Vol. 1) #1 **(abr.-mayo 1968)**
VERSIÓN ACTUAL *Secret Six* (Vol. 4) #1 **(feb. 2015)**
BASE Gotham City, área residencial
MIEMBROS/PODERES **Catman** (Thomas Blake): fuerza, poder, velocidad, agilidad y reflejos felinos; **Ventrílocua** (Shauna Belzer): telequinesia, manipulación de la voz, ventrílocua; **Black Alice** (Lori Zechlin): absorción de poderes mágicos; **Porcelana** (Kani): vuelve los objetos frágiles y quebradizos; **Big Shot** (Damon Wells/Ralph Dibny): transformación, superfuerza, cuerpo muy flexible; **Strix** (Mary Turner): antigua Garra instruida como arma humana con destreza excepcional en la acrobacia y el combate sin armas
ENEMIGOS Enigma (o Acertijo), agente Robbins, Punster, Susan Dibny, Felix Faust, Aquaman, Shiva Woosan

Los Seis Secretos es el nombre de una serie de equipos clandestinos de operaciones especiales no gubernamentales. Se caracterizan porque su líder se apoda Sinsonte y se granjea los servicios de sus agentes mediante la coacción y el chantaje.

EL BUEN CAMINO
Los buscaban policía y criminales, pero los Seis Secretos solo querían vivir juntos seguros y en paz.

Enigma (o Acertijo), alias Sinsonte, creó su versión más reciente para poner a prueba a un grupo dispar de metahumanos que creía culpables del robo de una gema que codiciaba. Tras un infructuoso año de aislamiento y tortura, infiltró un topo en sus filas y los dejó escapar.

Después de fugarse, el grupo se instaló en un barrio residencial para pasar desapercibido, y sus miembros acabaron estableciendo íntimos vínculos de camaradería. Sufrieron varios ataques de los mercenarios de Sinsonte y, tras una pelea final, resolvieron el misterio y expusieron al infiltrado. Pese a esa traición, los singulares fugitivos permanecieron juntos. Catman, la Ventrílocua, Porcelana y Big Shot se mostraron cada vez más protectores con Strix, que sufría secuelas emocionales, y sobre todo con Black Alice, cuya naturaleza mágica predadora empezó a manifestarse y arrastró al grupo a un conflicto de escala universal con la comunidad sobrenatural del planeta y la antigua Liga de Asesinos. **WW**

EN EL ARCHIVO

Los primeros Seis Secretos eran cinco humanos excepcionales al servicio del científico August Durant. Eliminaban a terroristas y criminales fuera del alcance de la ley. El actor King Savage, el boxeador Tiger Force, la maquilladora Lili de Neuve, la modelo Crimson Dawn y el mago Carlo Di Rienzi trabajaban con Durant, pero ninguno sabía cuál era Sinsonte –si es que era uno de ellos.

Cuando mataron a Durant y sus camaradas, Di Rienzi revivió al grupo con nuevos reclutas.

NUNCA TE FÍES DE NADIE
Ningún miembro se fio nunca del resto; sabían que uno de ellos era un chantajista manipulador que tenía sus vidas en sus manos.

SEEDER [SEMBRADOR]

DEBUT *The Atom* #1 **(jun.–jul. 1962) (como Woodrue)**
VERSIÓN ACTUAL *Swamp Thing Annual* **(Vol. 5) #1 (dic. 2012) (como Seeder)**
NOMBRE REAL Jason Woodrue
ESTATURA 1,88 m **PESO** 95 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Manipula el Verde para cultivar plantas fabulosas (como Sembrador); controla la vida vegetal del mundo entero y obtiene mucho poder del Verde (como avatar del Verde)

Jason Woodrue era un licenciado fascinado con la idea de usar plantas para crear un mundo de paz y abundancia. Después de años de investigación, contactó con el Parlamento de Árboles, custodios del Verde, la fuerza vital de todas las plantas de la Tierra. Y este le ofreció un trato: le darían lo que anhelaba si salvaba la vida de su avatar, la Cosa del Pantano (Alec Holland). Woodrue salvó a Alec del hechicero Anton Arcane y, a cambio, recibió la habilidad de dar forma al Verde.

Se convirtió en el Sembrador y deambuló por el mundo creando un maravilloso follaje. Luego el Parlamento de Árboles lo escogió como nuevo avatar, pero acabó usando sus poderes para matar la vida animal terrestre, y Alec retomó su papel. **WW**

SECRET SOCIETY OF SUPER-VILLAINS [SOCIEDAD SECRETA DE SUPERVILLANOS]

DATOS

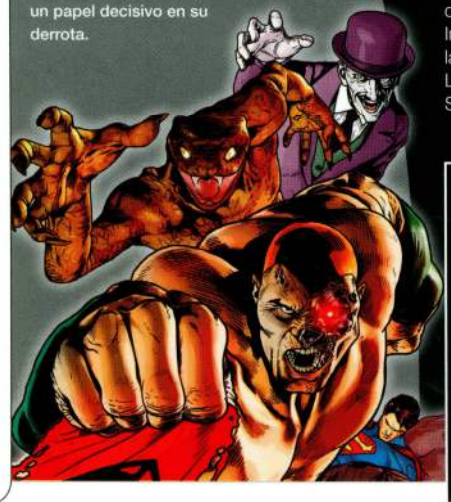
DEBUT *Secret Society of Super-Villains* #1 **(mayo-jun. 1976)**
VERSIÓN ACTUAL *Justice League* (Vol. 2) #6 **(abr. 2012)**
MIEMBROS ACTUALES NOTABLES **MANTA NEGRA** Experto en combate cuerpo a cuerpo y maestro en armas; **BLACK ADAM** Poderes divinos, superfuerza, velocidad y vuelo; **BANE** Superfuerza, curación y resistencia avanzadas, brillante intelecto; **DESPERO** Proyección astral, invulnerabilidad, vuelo, manipulación de la realidad; **VILLANOS** Criminales obreros, entre ellos el Capitán Frío, el Amo de los Espejos, el Hechicero del Clima, Trickster y Ola de Calor; **CHEETAH** Fisiología de guepardo y humana; superfuerza y velocidad
MIEMBROS ANTIGUOS NOTABLES **LIBRA** Absorción de poder, superfuerza y resistencia; **DARKSEID** Inmortalidad; invulnerabilidad, superfuerza y energía Omega; **MAGO** Hipnosis que proyecta la ilusión de una proyección astral mágica; **ALEXANDER LUTHOR** Metamorfo, vuela y dispara descargas de energía; **ULTRA-HUMANITA** Fisiología alienígena, control mental, posesión
ENEMIGOS Liga de la Justicia
AFILIACIONES Sindicato del Crimen de América

La Sociedad Secreta de Supervillanos (SSSV) es un equipo creado para acabar con todos los equipos de villanos. Se fundó para allanar el camino de la llegada del Sindicato del Crimen de Tierra-3, y fue idea del Infiltrado, que llegó a Tierra-0 cuando Darkseid trató de romper por primera vez la barrera interdimensional.

DE UN VISTAZO

Lo hizo el mayordomo
El Infiltrado, líder de la Sociedad Secreta de Tierra-0, es el mayordomo de Owlman en Tierra-3, Alfred Pennyworth. Juntó a un ejército de supervillanos para ayudar al Sindicato del Crimen a tomar Tierra-0, pero no compartía su objetivo. Cuando Manta Negra lo descubrió, dejó el grupo y puso fin al Infiltrado y sus intrigas.

Entre villanos no hay honor
La Sociedad Secreta se componía de malhechores sedientos de poder con fines dispares. El Profesor Ivo y el Infiltrado reclutaron a sus miembros bajo falsos pretextos, diciéndoles que destruirían a la Liga de la Justicia, sin mencionar que después se subordinarían al Sindicato del Crimen de América. Entre tanto, se desveló que Superman, Black Adam y los Villanos trabajaban con fines opuestos. Dos de los desertores de la Sociedad –el Capitán Frío y Manta Negra– acabarían descubriendo el auténtico objetivo del Infiltrado y desempeñarían un papel decisivo en su derrota.



HISTORIAS CLÁSICAS

***Secret Society of Super-Villains* #1-15 (mayo-jun. 1976-jun.-jul. 1978)** La primera Sociedad Secreta de Supervillanos se rebela al descubrir que Darkseid está detrás de su fundación, pero eso no evita que luchen contra la JLA y la Sociedad de la Justicia de América (JSA). La cadena de mando pasa del Detective Marciano a Funky Flashman y Gorila Grodd antes de que Mago tome las riendas.

***Justice League of America* #166-168 (mayo-jul. 1979)** La Sociedad de Mago lidia su última batalla al invadir la fortaleza satélite de la JLA, intercambiar sus cuerpos con los héroes y descubrir sus identidades secretas. La JLA reacciona, los derrota y borra sus mentes, acto que precipita el posterior evento «Crisis de Identidad».

***Final Crisis* #1-7 (jul. 2008-mar. 2009)** Libra, líder de una nueva Sociedad Secreta de Supervillanos, asesina al Detective Marciano y trama un ataque terrorista contra el edificio del *Daily Planet* que casi mata a Lois Lane.

Creada por el Profesor Ivo y el misterioso Infiltrado, que resultó ser nada menos que el Alfred Pennyworth de Tierra-3, la SSSV sería su ejército en Tierra-0, listo para cuando llegara el Sindicato del Crimen de América tras abrirse la Caja de Pandora. El Infiltrado codiciaba la caja e hizo lo posible por aislar a Pandora de sus protectores, manipulando a la Liga de la Justicia, la Liga de la Justicia de América y la Liga de la Justicia Oscura en una batalla a tres bandas en Kahndaq tras la muerte de Black Adam. Además, colocó a un topo en la Liga de la Justicia: la Atómica de Tierra-3 se haría pasar por Átomo hasta que el Sindicato del Crimen hiciera acto de presencia.

¿QUÉ HAY EN LA CAJA?
El Infiltrado sabía que la Caja de Pandora era un artilugio tecnológico que podía abrir portales entre Tierras alternativas.

La Liga de la Justicia supo que se estaba formando la SSSV, e inició una investigación secreta para averiguar la auténtica naturaleza de aquella amenaza. Flecha Verde se infiltró en ella con el alias Cazador Oscuro, pero lo descubrieron y acabó gravemente herido. Luego se envió a Catwoman en una misión similar. Fue capturada, interrogada y asesinada, a raíz de lo cual se desveló que en realidad era el Detective Marciano disfrazado. Su mente estableció contacto brevemente con la del misterioso Infiltrado, pero fue incapaz de desentrañar su identidad. El Infiltrado destruyó la Atalaya de la Liga de la Justicia y usó sus ruinas como sede, reteniendo a Nightwing en una máquina con una bomba conectada a los latidos de su corazón. También capturó a otro prisionero. Este resultó ser Alexander Luthor, el Shazam de Tierra-3, y, cuando la Liga de la Justicia lo liberó, se entregó a un frenesí destructivo, atacando por igual a héroes y villanos, pero dirigiendo el grueso de su rabia a los miembros del Sindicato del Crimen que lo habían sacado de Tierra-3. Como Alexander era la versión de Tierra-3 de Lex Luthor, sus voces eran iguales, lo que permitió a Lex gritar «¡Mazahs!» y despojarlo de su poder, tras lo cual lo mató sin piedad.

Power Ring, Johnny Quick, Copperhead y el Infiltrado murieron en la batalla culminante contra las fuerzas aunadas de la Liga de la Justicia y la JLA junto a miembros desertores de la Sociedad, entre los que descollaban Deathstroke y Manta Negra, que mató al Infiltrado. La SSSV se escindió otra vez y sus miembros se disgregaron o acabaron en la cárcel. Manta Negra y el resurrecto Black Adam rechazaron la oferta de amnistía de la Liga de la Justicia, y también desaparecieron, quizá para plantar las semillas de una nueva Sociedad Secreta. **AI**

EL INFILTRADO
Mientras las distintas Ligas de la Justicia luchaban en Kahndaq, el Infiltrado acabó de reclutar a la nueva SSSV, capaz de destruir a la Liga de la Justicia de una vez por todas y lista para la llegada del Sindicato del Crimen de Tierra-3. Como buen mayordomo, es un siervo fiel y entregado del Owlman de Tierra-3.

LEALTAD INQUEBRANTABLE
El Infiltrado se humilla ante Owlman mientras le explica cómo formó la Sociedad Secreta.

TODOS A CUBIERTA
La SSSV se reunió a fin de oír el plan del Sindicato del Crimen para anular a la Liga de la Justicia. Mas hubo una ausencia notable: la del Joker.

REBELIÓN
Un grupo encabezado por Lex Luthor se rebeló al saber que el objetivo final del Sindicato del Crimen era subyugar a toda la Tierra.

DESERCIONES
Los Villanos –Capitán Frío, Amo de los Espejos, Ola de Calor, Trickster, Hechicero del Clima y Patinadora– abandonaron la Sociedad antes de que arrancara el plan del Infiltrado. Pero la deserción más peliaguda fue la de Deathstroke. Al ver que el grupo servía a los fines del Sindicato, se volvió contra sus camaradas en la batalla final, mató a Copperhead y dio tiempo a la Liga de la Justicia para que liberara a Alexander Luthor. Tras la derrota del Sindicato, la Sociedad se desbandó casi en su totalidad. Black Adam y Manta Negra desdeñaron el perdón que se les brindó y se fueron por su cuenta.

POR SU CUENTA Y RIESGO
Deathstroke no era fan de la Liga de la Justicia, pero menos aún del Sindicato del Crimen.

«Desde entonces has estado buscando a quien estuviera detrás de esto... Pero como decís en vuestro mundo... el culpable es el mayordomo.»

EL INFILTRADO

EN EL ARCHIVO

Darkseid creó la primera versión de la Sociedad Secreta de Supervillanos a fin de coordinar sus esfuerzos para despojar la Tierra de superhéroes contrarios a su mando. Una nueva asamblea del mal a cargo del Ultra-Humanita puso en la mira a la JLA y la JSA, pero fue desterrada al limbo.

Cambio de liderazgo

Justo antes de Crisis Infinita, Despero azuzó los recuerdos de varios ex miembros de la Sociedad y los dispuso contra la JLA. Una cuarta generación, fruto de Alexander Luthor, se dio en llamar «Villanos Unidos». Luego, el control de los integrantes que quedaron pasó a Mago y, después, a Calculador, cada uno a ambos extremos de Crisis Infinita. El profeta de Darkseid, Libra, reformó la SSSV según acechó la Crisis Final, y, luego, Cheetah tomó el relevó e ideó la versión del equipo posterior a Crisis Final.

En sindicación

Los líderes de la SSSV iban y venían, pero la historia del equipo con el Sindicato del Crimen de América se remonta a principios de la década de 1960, cuando una versión de la Sociedad Secreta luchó contra el Sindicato del Crimen original en uno de los primeros relatos «Crisis» de mundos cruzados. La historia también estableció el conflicto entre el Sindicato del Crimen y la JLA, piedra angular del evento «Maldad eterna».

VILLANOS UNIDOS
Deathstroke es crucial en los «Villanos Unidos» de Alexander Luthor, los escogidos de la Sociedad Secreta para lidiar con los disidentes Seis Secretos.

SERAFINA

DEBUT *Forever People* #1 (feb.–mar. 1971)
VERSIÓN ACTUAL *Infinity-Man and the Forever People* #1 (ago. 2014)
NOMBRE REAL Serafina Baldaur
BASE Nueva Génesis
ESTATURA 1,70 m **PESO** 65 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Sus biodescargas deslumbran y desvían los proyectiles; otros poderes de los Nuevos Dioses **ALIADOS** Hombre Infinito, Vykin **ENEMIGOS** Mantis, Darkseid

Serafina Baldaur es miembro de los Jóvenes Eternos. un grupo de Nuevos Dioses que juntos forman la mente del Hombre Infinito con los poderes de la Madre Caja. El Hombre Infinito los obliga a fusionarse contra su voluntad para repeler los peligros de los Nuevos Dioses y Apokolips.

El Hombre Infinito echó a perder la primera misión de los Jóvenes Eternos en la Tierra y los puso en conflicto con el Lantern Corps. Pese al esfuerzo de Serafina, dicho conflicto desembocó en una batalla campal entre el Hombre Infinito y los Linternas, que reunieron sus poderes y le plantaron cara con Mecha Darkseid. Luego Serafina y el resto del grupo descubrieron que el Hombre Infinito era el agente del Nuevo Dios Highfather y luchaba en su nombre contra la amenaza resurgente del propio Darkseid. **AI**

SEVEN DEADLY SINS [SIETE PECADOS CAPITALES]

DEBUT *Whiz Comics* #2 (feb. 1940)
VERSIÓN ACTUAL *Justice League* #0 (nov. 2012)
BASE Roca de la Eternidad
MIEMBROS Orgullo, Gula, Pereza, Ira, Envidia, Avaricia, Lujuria
ALIADOS Plaga
ENEMIGOS Mago, Liga de la Justicia Oscura, Shazam, Capitán Marvel

Estas entidades, también llamadas los Siete Mortales Enemigos del Hombre, encarnan los pecados capitales que se conocen desde tiempo inmemorial. La joven Pandora los liberó hace 10000 años, arrasaron su pueblo y corrompieron el mundo. El consejo de magos de la Roca de la Eternidad luchó durante milenios contra su nefasta influencia. Entre tanto, Pandora –condenada por el consejo– aprendía magia según trataba de capturarlos.

La Caja de Pandora era la clave para contenerlos. Cuando la Trinidad del Pecado luchó por su posesión y la Plaga asedió el mundo –junto con el Sindicato del Crimen de América y la resurgente Sociedad Secreta de Supervillanos–, Pandora descubrió su auténtico poder y logró disiparlos sola. **AI**

LEGIONARIOS DE LA LEY
Seis de los Siete Soldados originales antes de que tomaran su nuevo nombre de equipo. Solo el Caballero Brillante sigue como miembro.

LOS SIETE MAGNÍFICOS
La encarnación más reciente de los Siete Soldados, lista para la acción contra los Sheeda:
1 Klarion
2 Caballero Brillante II
3 Zatanna
4 Frankenstein
5 Guardián de Manhattan
6 Bulleteer
7 Mr. Milagro II

SEVEN SOLDIERS OF VICTORY [SIETE SOLDADOS DE LA VICTORIA]

DEBUT *Leading Comics* #1 (invierno 1941-1942)
BASE Móvil
MIEMBROS ACTUALES/PODERES
Bulleteer: piel metálica invulnerable y fuerza mejorada; **Frankenstein**: fuerza aumentada, cuerpo no-muerto resistente a las heridas; **Klarion**: hechizos y transformaciones monstruosas; **Guardián de Manhattan**: forma física excelsa, hábil luchador; **Mr. Milagro II**: gran artista del escapismo; **Caballero Brillante II**: hábil luchador y excelente espadachín; **Zatanna**: inmensos poderes mágicos que activa pronunciando hechizos al revés
ENEMIGOS Mano de Hierro, Liga de la Injusticia, Darkseid
AFILIACIONES Liga de la Justicia de América, Sociedad de la Justicia de América, Comité de Defensa Avanzada Superhumana

Siete héroes que luchaban por separado contra los secuaces de Mano de Hierro se unieron y se convirtieron en los Legionarios de la Ley, más conocidos como los Siete Soldados de la Victoria. Eran el Vengador Carmesí, Billy Gunn; el Caballero Brillante (como Sir Justin) y su caballo alado *Victoria Alada*; el Vigilante Araña; el Star-Spangled Kid, y Stripesy. Wing, el ayudante del Vengador Carmesí y miembro octavo extraoficial, dio su vida en un combate contra el Hombre Nébula en el Tíbet. La resultante explosión temporal segregó al grupo por el flujo del tiempo. Antes de que volvieran a unirse, Deadman organizó una nueva y breve versión del equipo con Adam Strange, Batgirl, Blackhawk, Mento, Metamorfo y el Caballero Brillante. Juntos defendieron al planeta Rann de la Liga de la Injusticia.

Dos versiones posteriores del equipo se enfrentaron a los Sheeda, poderosa raza alienígena del futuro lejano empeñada en aniquilar a la humanidad. El primer grupo solo tenía seis miembros, ya que, a última hora, Bulleteer se negó a unírseles. Estos eran: el Vigilante; Yo, Araña; Gimmix; Boy Blue; Dan el Dinamita; y la nieta de Whip. Los Sheeda los derrotaron, y luego se enfrentaron a un nuevo grupo de Siete Soldados que jamás se habían conocido en persona: Mr. Milagro II, Frankenstein, Zatanna, Klarion, el Caballero Brillante II, el Guardián de Manhattan y el Bulleteer, que regresó y dio el golpe de gracia a la malévola reina Sheeda. **AI**

SHADE

DEBUT *Flash Comics* #33 **(sep. 1942)**
VERSIÓN ACTUAL *The Shade* (Vol. 2) #1 **(dic. 2011)**
NOMBRE REAL Richard Swift
BASE Opal City
ESTATURA 1,88 m **PESO** 77 kg
OJOS Grises **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Inmortalidad; conjura la materia de las sombras de la Zona Oscura; manipula las sombras
ALIADOS Starman
ENEMIGOS Simon Culp, Dudley Caldecott

En 1838 el malvado Simon Culp, un manipulador de sombras, orquestó una ceremonia ocultista. Durante la misma, Richard Swift se transformó en Shade, un ser casi inmortal capaz de manipular la materia de las sombras. Swift abandonó a su familia, se convirtió en vigilante e investigador y combatió peligros místicos y a criminales ordinarios. Tras la jugada de Culp, por la que Swift quedó atrapado en la ceremonia, ambos se declararon enemigos mortales.

Unos 200 años después, Deathstroke atacó y mató a Shade. Pero Swift regresó a la vida y se embarcó en una búsqueda para descubrir quién lo quería muerto. Sus pesquisas lo llevaron hasta la empresa farmacéutica Caldecott, derivada de la farmacia que fundó la esposa de Shade, Elizabeth, cuando este dejó a su familia. Esa pista lo condujo a su descendiente, Dudley Caldecott. Dudley y un compinche tenían dominados a unos dioses egipcios que le concedían fortuna a cambio de sacrificios humanos. Shade volvió a los dioses contra Caldecott, pero estos huyeron a Londres. Mediante una ceremonia mágica, Shade descubrió la verdad sobre su origen y los devolvió a su dimensión, tras lo cual mató a Dudley a regañadientes. **AI**

EN EL ARCHIVO

Shade fue de los pocos capaces de evitar que un anillo negro se apoderara de él en «La Noche Más Oscura». Ello se debió, probablemente, a la naturaleza de la materia sombría. También sobrevivió cuando el Linterna Negra David Knight le arrancó el corazón. A veces era un héroe y otras, un villano, pero su amistad con el héroe Ted Knight, alias Starman, evitó que se entregara a la maldad.

SOMBRAS OSCURAS
Los constructos de materia sombría hacen estragos sin que Richard Swift mueva un dedo.

SHADE, THE CHANGING MAN [SHADE, EL HOMBRE CAMBIANTE]

DEBUT *Shade, The Changing Man* (Vol.1) #1 **(jun.-jul. 1977)**
VERSIÓN ACTUAL *Justice League Dark* #1 **(nov. 2011)**
NOMBRE REAL Rac Shade
ESTATURA 1,68 m **PESO** 49 kg **OJOS** Azules **CABELLO** Rojo
PODERES/HABILIDADES Su Chaleco Meta (o Chaleco M) emite energía que distorsiona la percepción, proyecta campos de fuerza y permite el vuelo y el viaje dimensional
ENEMIGOS Caín **AFILIACIONES** Liga de la Justicia Oscura

Rac Shade, desquiciado por la muerte de su amante, Kathy, creó un simulacro de la misma con el poder del Chaleco M, que distorsionaba la realidad. El chaleco era un vestigio de su origen en el misterioso mundo de Meta. Accedió a unirse a la Liga de la Justicia Oscura a petición de Madame Xanadú cuando la Encantadora se separó de June Moone, y fue crucial en la lucha de la JLD contra los poderes ocultistas resurgentes. Al mismo tiempo, mantuvo una lucha interna contra un Chaleco M estropeado que lo acosaba con visiones de una Kathy deformada. La combinación de los vastos poderes del chaleco y su terrible dolor le provocó una crisis nerviosa y dejó al equipo justo cuando se acercaba la batalla final con Caín, el progenitor de vampiros.

RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS
La compleja relación de Shade con el espectro de Kathy culminó en un rechazo explosivo de este último.

El chaleco lo arrastró hasta un área de locura donde se reunió con el simulacro de Kathy y le dijo que no volvería al equipo porque se temía que los cambios que se avecinaban lo dejarían sin sitio en él... ni en ningún lugar. **AI**

EN EL ARCHIVO

Rac Shade era un agente secreto en Meta, mundo de otra dimensión. El Chaleco M acabó en sus manos para evitar que se usara en una conspiración para tomar la Tierra que se estaba gestando en otra dimensión. Después se desveló que Rac tuvo que ocupar otro cuerpo cuando el chaleco lo llevó a la Tierra, lo cual lo condujo a su relación con una traumatizada Kathy George.

EQUILIBRIO DE PODER
En cuanto Shade liberó los poderes del chaleco supo que sería difícil dominarlos.

SHADOW CABINET [GABINETE EN LA SOMBRA]

DEBUT *Shadow Cabinet* #0 (ene. 1994)
VERSIÓN ACTUAL *Stormwatch* #4 (feb. 2012)
BASE La Sangría
PODERES/HABILIDADES Confidenciales
ENEMIGOS Demonitas, Pueblo Oculto, Kollective
AFILIACIONES Stormwatch

Este misterioso gabinete tiene su sede en el espacio interdimensional la Sangría, que une todas las realidades del multiverso, y preside la antigua organización de defensa alienígena Stormwatch. Sus cuatro miembros, los Señores Sombríos, guiaron al grupo en su misión para defender la Tierra de amenazas alienígenas paranormales. Jamás desvelaron su identidad ni sus orígenes. Solo se sabía que su tecnología iba siglos por delante de la humana.

Durante el periodo del Detective Marciano en Stormwatch, el equipo discutió con los Señores de las Sombras a raíz de las manipulaciones del gabinete, lo cual desembocó en una crisis que solo acabó cuando Kollective, controlador del tiempo, erradicó todo rastro de Stormwatch de la línea temporal existente. Después, los Señores de las Sombras formaron un equipo menor y más secreto. Usaron una muestra de ADN del Detective Marciano para crear al nuevo líder, Forecaster. Este recelaba de ellos, pese a su promesa de no perpetuar más secretos que pudieran poner en peligro al grupo. **AI**

EN EL ARCHIVO

La versión previa a Flashpoint del Gabinete en la Sombra fue una antigua orden de vigilantes con base en Shadowspire dedicada a proteger a la humanidad de sí misma. Su líder, Dharma, afirmaba que, para lograr un buen fin, había que utilizar métodos controvertidos, lo cual los indispuso con otros héroes.

EL FIN JUSTIFICA LOS MEDIOS
El gabinete era juez, jurado y ejecutor. Creía que para proteger el bien común había que tomar decisiones difíciles.

SHARK [TIBURÓN]

DEBUT *Green Lantern* (Vol. 2) #24 (oct 1963)
BASE Móvil
ESTATURA 1,88 m **PESO** 110 kg
OJOS Negros **CABELLO** No tiene
PODERES/HABILIDADES Manipulación psiónica de materia y energía; telepatía; vuelo
ENEMIGOS Green Lantern, Aquaman
AFILIACIONES Armeros de Qward, Sociedad Secreta de Supervillanos, Trío Terrible

Una fuga radiactiva de una planta de energía nuclear junto al mar transformó a un tiburón tigre en un monstruo humanoide mutante. Imbuido de inteligencia aumentada y poderes psiónicos, el Tiburón engullía las psiques de sus víctimas en vez de su carne. Atacó al Linterna Verde Hal Jordan para consumir su mente, pero Hal lo derrotó y lo devolvió a su estado original.

El Tiburón recobró su forma humanoide en varias ocasiones, luchó contra Green Lantern y contra Aquaman, y se hizo por breve espacio con el trono de Atlantis, donde se instaló como Karshon. Luego, el Linterna Verde Guy Gardner lo reclutó para formar un escuadrón de supervillanos con el que luchar contra los qwardianos. En Crisis Infinita, el Tiburón participó en un ataque brutal contra Atlantis, donde se alió con el Rey Tiburón y, al parecer, juntos mataron al héroe mutante subacuático Neptune Perkins. **AI**

SHADO

DEBUT *Green Arrow: The Longbow Hunters* #1 (ago. 1987)
VERSIÓN ACTUAL *Green Arrow* (Vol. 5) #22 (sep. 2013)
ESTATURA 1,60 m **PESO** 55 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Talento imbatible con arco y flecha; acróbata y artista marcial superior
ALIADOS Flecha Verde
ENEMIGOS Komodo, Conde Vértigo

Esta soberbia arquera se crió como asesina de la Yakuza. Se volvió contra su maestro Ito cuando Robert Queen y Simon Lacroix le pagaron para matarlo. Ella y Robert se enamoraron y tuvieron una hija, Emiko. Luego, él la alistó en su búsqueda del legendario objeto llamado Flecha Verde.

Lacroix, en forma del villano Komodo, secuestró a Emiko y se la entregó al Conde Vértigo, quien la tuvo presa durante años porque se negaba a desvelar la ubicación de la Flecha Verde –que ella sabía que no era un objeto, sino el hijo de Robert, Oliver Queen. Oliver ayudó a Emiko a huir, y Shado dejó vivir al abatido Vértigo para que dijera a Lacroix/Komodo que la Flecha Verde estaba en su poder. En su huida, Shado reveló a Oliver Queen que tenía una hermanastra: su hija Emiko. **AI**

SHADOWPACT [PACTO DE LAS SOMBRAS]

DEBUT *Day of Vengeance* #1 (jun. 2005)
BASE Bar Oblivion **MIEMBROS/PODERES** **Nightmaster**: experto combatiente con espada mágica; **Diablo Azul**: fuerza aumentada, blande el Tridente de Lucifer; **Nightshade**: teleportación, da formas tridimensionales a la oscuridad; **Ragman**: absorbe a los pecadores en su abrigo y obtiene sus poderes; **Chimpancé Detective**: mente brillante, habla con los animales; **Encantadora**: vastas habilidades mágicas; **Zauriel**: vuelo, fuerza mejorada, telepatía, grito sónico
ENEMIGOS Espectro, Eclipso, Pentáculo

CONTRA LA OSCURIDAD
El Pacto de las Sombras se alza contra la brujería y el ocultismo, como ha hecho durante siglos y siempre hará.
1 Diablo Azul
2 Nightmaster
3 Nightshade
4 Ragman
5 Chimpancé Detective
6 Encantadora

Cuenta la leyenda que los equipos de místicos se hacen llamar el Pacto de las Sombras durante sus enfrentamientos contra la magia negra. Su versión más reciente se reunió en el Bar Oblivion cuando el enajenado Espectro se juntó con Eclipso en un frenesí destructor. El Pacto de las Sombras sobrevivió con la ayuda del Capitán Marvel y Black Alice, y puso orden cuando la destrucción de la Roca de la Eternidad liberó a los Siete Pecados Capitales.

Tras Crisis Infinita, la formación pasó un año luchando, y al final derrotó a sus malévolos enemigos, el Pentáculo, dentro de una burbuja sacrificial de sangre que crearon los villanos alrededor de Riverrock (Wyoming). El grupo volvió a la acción contra el Doctor Gotham e incorporó a Laurel, que sustituyó a Blue Devil. **AI**

SHAGGY MAN [HOMBRE PELUDO]

DEBUT *Justice League of America* (Vol.1) #45 (jun. 1966)
VERSIÓN ACTUAL *Justice League of America* (Vol. 3) #4 (jul. 2013)
BASE Mansión de la Sociedad Secreta de Supervillanos **ESTATURA** 2,49 m **PESO** 249 kg **OJOS** Rojos **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Fuerza sobrehumana; es casi invulnerable; se regenera
ALIADOS Profesor Ivo
ENEMIGOS Liga de la Justicia de América

El Profesor Ivo creó al Hombre Peludo como un experimento genético que incluía la síntesis artificial de su pelo y tejido, y luego lo ingresó en la Sociedad Secreta de Supervillanos. El Hombre Peludo atacó a la Liga de la Justicia de América cuando esta se infiltró en la mansión de la Sociedad para rescatar a Catwoman.

Demostró ser invulnerable a varios poderes de la JLA y él solo subyugó al equipo entero salvo a Hawkman. Mientras perseguía a este último por la mansión, Stargirl liberó a los otros miembros de la JLA y descubrieron que la clave para derrotar al Hombre Peludo era cortarle su abundante pelo sintético. Katana y Hawkman se las apañaron para hacerlo y abatieron al coloso, dando paso a una fuga en masa de la mansión. **AI**

SHAZAM JR.

DEBUT *Whiz Comics* (Vol. 1) #25 **(dic. 1941)**
VERSIÓN ACTUAL *Justice League* (Vol. 2) #8 **(jun. 2012)**
NOMBRE REAL Freddy Freeman
BASE Filadelfia
ESTATURA 1,78 m **PESO** 74 kg
OJOS Azules **CABELLO** Rubio
PODERES/HABILIDADES Posee los poderes y habilidades de Shazam cuando Billy Batson los comparte con su familia adoptiva
ALIADOS Shazam
ENEMIGOS Black Adam
AFILIACIONES Familia de Shazam

Cuando sus padres dieron con los huesos en la cárcel, el adolescente Freddy Freeman fue a parar a un hogar de acogida, el de la familia Vásquez. Era un chico sociable y simpático que en el instituto tenía fama de arreglarlo todo. Solía saltarse las normas pero de forma inofensiva. En casa de los Vásquez vivían otros niños adoptados, como el egoísta y gruñón Billy Batson, con quien Freddy hizo migas. Freddy fue el primero de los nuevos amigos de Billy que supo que este tenía los poderes de Shazam.

Al principio, Freddy animó a Billy a usar esos poderes para divertirse –y, de paso, para ganar algo de dinero fácil. Cuando Billy los empleó para evitar que atracaran a una anciana, Freddy sugirió que pidiera una recompensa a la mujer. Pero, con el tiempo, Freddy empezó a tomarse más en serio la habilidad de Shazam, cosa muy oportuna cuando Black Adam atacó y trajo consigo la amenaza de los Siete Pecados Capitales. Billy compartió los poderes de Shazam con Freddy y con el resto de los niños Vásquez, y derrotó al villano. Luego se juntaron para vencer al demonio Sabbac y contrarrestar la amenaza de los Siete Pecados Capitales. **AI**

¡ANONADADO!
Freddy se ve a sí mismo –y a su hermana adoptiva Mary– cambiado por primera vez por el poder de Shazam.

EN EL ARCHIVO

Freddy Freeman se unió a la familia Marvel dos años después de aparecer el Capitán Marvel. El sádico Capitán Nazi lo dejó tullido y huérfano, pero se le concedió acceso al poder de Shazam y pudo caminar de nuevo, y hasta volar como Capitán Marvel Jr. Tras las pruebas que siguieron a Crisis Infinita, Freddy Freeman se convirtió en el nuevo Capitán Marvel (que ahora se llamaba Shazam), y Billy Batson asumió el puesto de Mago como supervisor de la Roca de la Eternidad.

EL NUEVO CAPITÁN
Como Capitán Marvel Jr., Freddy Freeman se debatió con la tentación de vengarse del Capitán Nazi, el hombre que lo dejó lisiado.

SHAZAM: ESCUADRÓN DE LA JUSTICIA

DEBUT *Justice League of America* **#135 (oct. 1976) MIEMBROS/PODERES Bulletman y Bulletgirl**: matrimonio, ambos tienen un casco para ajustar la gravedad que los convierte en proyectiles; **Ibis el Invencible**: Thoth le concedió poderes mágicos concentrados en su cetro; **Mr. Scarlet**: acróbata, experto en varias armas; **Pinky**: acróbata, experto en varias armas; **Spy Smasher**: mago técnico, experto en combate sin armas
ENEMIGOS Rey Kull, Hombres Bestias

El dios Mercurio mandó al Escuadrón de la Justicia de Tierra-S a contratacar a Kull, rey de los Hombres Bestias, que quería destruir la humanidad y entregar Tierra-S a su pueblo. La familia Shazam estaba inoperativa por la parálisis de Shazam, así que el grupo se alió con la Liga de la Justicia de América y con la Sociedad de la Justicia de América para luchar desde tres Tierras: Tierra-1 (JLA), Tierra-2 (JSA) y Tierra-S.

En un apocalíptico combate final con Kull en la Roca de la Eternidad, la kryptonita roja imbuyó a Superman de rabia asesina. El Escuadrón restauró los poderes de Shazam, y este liberó al héroe de su efecto con ayuda de varios Linternas Verdes. Luego, el equipo encarceló a Kull con cadenas mágicas. Así salvó la Roca de la Eternidad y frustró el plan de los Hombres Bestia. **AI**

SHINING KNIGHT [CABALLERO BRILLANTE]

DEBUT *Adventure Comics* **#66 (sep. 1941)**
VERSIÓN ACTUAL *Demon Knights* **#1 (nov. 2011)**
NOMBRE REAL Sir Justin/Justín/Justina
BASE Camelot
ESTATURA 1,88 m **PESO** 84 kg
OJOS Verdes **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Inmortalidad; armadura y armas mágicas; controla a los animales
ENEMIGOS Sheeda, Morgana le Fey

Este inmortal caballero de género fluido se ha llamado Sir Justin, Justin y Justina, y fue Adam Uno en el renacer de Merlín en Ávalon. Como Justina fue uno de los Caballeros del Demonio –ancestros de Stormwatch– y luchó contra peligros alienígenas y diabólicos. Tomó un sorbo del Santo Grial durante la caída de Camelot y le concedió la inmortalidad, pero lo maldijo con una sed insaciable de beber otra vez del mismo.

Como Justin, montaba el caballo alado *Vanguard* y combatió junto a los Caballeros del Demonio Madame Xanadú y Jason Blood. Blandió la espada de Caliburn ex Excalibur, que lo escogió campeón de Camelot. Justina luchó con los Caballeros contra el vampiro Caín y lo mordieron, y así se cumplió su visión de acabar como un no-muerto. **AI**

SHRIEK [GRITO]

DEBUT *Batman Beyond* **(Vol. 2) #5 (mar. 2000)**
NOMBRE REAL Walter Shreeve
BASE Neo-Gotham, Tierra-12
ESTATURA 1,78 m **PESO** 77 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Traje acorazado que genera ondas de sonido destructivas
ENEMIGOS Batman

Shreeve era un talentoso ingeniero de sonido de Neo-Gotham. Al verse incapaz de dar con un modo más legítimo de sacar provecho de su avanzada tecnología, ideó un traje dotado de armas sónicas capaces de destruir edificios. Lo contrataron para matar a Batman, y casi lo logra, pero en su encuentro sufrió daños auditivos y acabó en el penal de Blackgate. Allí se ganó la confianza de un médico, e inició una nueva investigación. Creó unos auriculares con los que recobró el oído y reconstruyó su tecnología sónica.

Entonces huyó, atacó a Batman y, con armas sónicas de baja frecuencia, destruyó los edificios de Gotham, mientras trataba de robar cristales de poder para amplificar sus armas. Casi desenmascara a Batman, pero terminó sepultado bajo un edificio cuyo colapso provocó él mismo. Se lo dio por muerto, pero sobrevivió, y luego intrigó contra la Liga de la Justicia de Tierra-12. **AI**

SHRINKING VIOLET [VIOLETA MENGUANTE]

DEBUT *Action Comics* **(Vol. 1) #276 (mayo 1961)**
VERSIÓN ACTUAL *Legion of Super-Heroes* **(Vol. 7) #1 (nov. 2011)**
NOMBRE REAL Salu Digby
ESTATURA 1,57 m **PESO** 48 kg
OJOS Violeta **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Capacidad para alterar su tamaño desde subatómico a unos nueve metros, con cambios proporcionales en masa y fuerza **ENEMIGOS** Cinco Fatales, Dominadores, Daxamitas

Como otros nativos del planeta Imsk, Salu Digby podía cambiar de tamaño. Ello la hacía un miembro crucial del Escuadrón de Espionaje de la Legión de Superhéroes. Se instruyó en el combate sin armas tras un traumático periodo de cautiverio que tuvo consecuencias en su relación con el equipo, sobre todo con su amante, Relámpago II.

Dominadores, los Daxamitas y los Cinco Fatales para el Espacio de la Legión del siglo XXXI. Fue uno de los Legionarios catapultados al siglo XXI cuando la creación de Ultra el Multialienígena destruyó su línea temporal. Luchó junto a la Liga de la Justicia Unida y ayudó a esclarecer los orígenes de Ultra y a salvar el futuro de la Legión evitando que este se convirtiera en Infinitus. **AI**

¡SHAZAM!

DATOS

DEBUT *Whiz Comics* (Vol. 1) #2 **(feb. 1940)**
VERSIÓN ACTUAL *Justice League* (Vol. 2) #7 **(mayo 2012)**
NOMBRE REAL William «Billy» Batson
BASE Filadelfia
ESTATURA 1,88 m **PESO** 50 kg
OJOS Negros **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Es el guardián de la magia, tiene poder sobre el Relámpago Vivo y posee inmensos poderes mágicos, como la capacidad de volar, velocidad, fuerza y piroquinesis; puede compartir sus poderes
ALIADOS El Mago. Freddy Freeman
ENEMIGOS Black Adam
AFILIACIONES Liga de la Justicia

Billy Batson, que posee los poderes del Relámpago Vivo, es un héroe insólito, un niño adoptado, chulesco y delincuente, que lidia sin cesar con la responsabilidad que conllevan sus inmensos poderes como Guardián de la Magia. Aún es un adolescente, y Shazam es su versión adulta idealizada. A veces le parece imposible dar la talla como último abanderado del Consejo de la Eternidad. Sin embargo, sus hermanos siempre lo apoyan, y también lo acaba haciendo la Liga de la Justicia, aunque su relación empieza con mal pie. Lo que le falta en experiencia lo compensa con valor, y enseguida lo conocen como el mortal más poderoso de la Tierra.

DE UN VISTAZO

La S es de...
Shazam obtuvo sus poderes de Salomón, Hércules, Atlas, Zeus, Aquiles y Mercurio. Pero, tras la Guerra de Darkseid, los desbancaron los dioses S'ivaa, H'ronmeer, Anapel, Zonuz, Ate y Mamaragan, dios del rayo, que lo instruyó en sus nuevos poderes.

Un negocio familiar
El conflictivo adolescente Billy Batson halló una familia en sus hermanos adoptivos. En casos de emergencia, puede compartir sus poderes con ellos (y con el tigre parlante Tawky Tawny), transformándolos en la Familia Shazam.

La palabra mágica
Cuando Billy grita «¡Shazam!» se transforma y accede al poder del Relámpago Vivo, la esencia destilada de los poderes que le confirieron las seis entidades divinas que lo convirtieron en el Guardián de la Magia.

HISTORIAS CLÁSICAS

***Whiz Comics* #2 (feb. 1940)** El huérfano Billy Batson, repartidor de periódicos, se ve arrastrado a los túneles bajo Nueva York, donde el Mago de Shazam le concede los poderes para ser el Capitán Marvel.

***Shazam: Monster Society of Evil* #1–4 (abr.–sep. 2007)** En este relato seminal, Billy se convierte en el huésped del Capitán Marvel, con quien se funde al decir «¡Shazam!». Juntos combaten al Doctor Sivana y al ejército de robots gigantes de la Monstruosa Sociedad del Mal.

***The Trials of Shazam!* #1–12 (oct. 2006–mayo 2008)** Billy ya es mayor y ahora es el Mago. Freddy Freeman es el nuevo Capitán Marvel y quiere mostrarse digno de sus poderes.

Billy Batson se convirtió en Shazam cuando el Mago, último superviviente de un consejo mágico ubicado en la Roca de la Eternidad, vio que urgía un nuevo héroe para combatir al resurrecto Black Adam. Tras rechazar a varios candidatos, puso a prueba a Billy y vio que le faltaba pura bondad. Billy le dijo que, si buscaba la perfección, su empresa estaba abocada al fracaso, y el Mago se dio cuenta de que bajo su exterior rebelde había una naturaleza buena en esencia. Y aunque tenía serias dudas, lo transformó en el nuevo Campeón y Guardián de la Magia.

Black Adam atacó a Shazam, y casi lo vence, pero entonces Billy compartió el Relámpago Vivo con su familia adoptiva. También quiso convertir a Tawky Tawny, un tigre del zoo de Filadelfia, en un *smilodon*, pero en vez de eso acabó como un tigre enorme que luchó del lado de la Familia Shazam. Billy no logró mantener el poder compartido, pero derrotó a Black Adam tras desafiarlo a luchar con su forma humana. Este aceptó, y al instante sufrió los efectos del envejecimiento de varios siglos... y terminó reducido a polvo.

PUERTA A SHAZAM
Billy halla el camino hacia la Roca de la Eternidad, donde le espera el Mago... y su destino.

Por hacer lo correcto, Billy llevó las cenizas de Black Adam a su hogar en Kahndaq y causó sin querer un incidente diplomático. La Liga de la Justicia, la Liga de la Justicia Oscura y la Liga de la Justicia de América coincidieron en Kahndaq para resolver la situación, pero, en vez de ello, estalló una batalla con su centro en Shazam. Con la excusa de ofrecerle información sobre su auténtica familia, John Constantine lo sacó del fragor del combate, pero luego le robó sus poderes

UN NUEVO ORIGEN
Cuando el Doctor Sivana libera al antiguo Black Adam de su tumba, el Mago debe crear un nuevo campeón para abatirlo, y escoge a Billy Batson. Primero, Billy trata de razonar con él, y luego lo derrota al compartir sus poderes con sus hermanos. Y así supera la primera prueba de fe del Mago.

CHOQUE ENTRE CAMPEONES
Billy salió victorioso de su primera prueba crucial como Shazam, pero Black Adam fue muy duro de pelar.

LA GUERRA DE LA TRINIDAD/ MALDAD ETERNA

Al tratar de devolver los restos de Black Adam a su legítimo lugar de descanso, Billy inició sin querer una guerra entre las tres Ligas de la Justicia. Luego fue el fulcro de un combate por la Caja de Pandora hasta que el Infiltrado le robó su poder para llevar a la Tierra al Sindicato del Crimen.

¿NO HAY BUENA ACCIÓN SIN CASTIGO?
Hasta los malos merecen un entierro. Pero, cuando Shazam quiso hacer lo correcto con Black Adam, provocó un combate tremendo contra Superman.

temporalmente para combatir a un demonio. Cuando Billy recuperó sus poderes, se unió a la lucha para recobrar y controlar la Caja de Pandora, entonces en manos de Wonder Woman. Billy tocó la caja, y sus poderes lo superaron. Se convirtió en una versión corrupta de sí mismo. Antes de que causara más estragos, los otros miembros de la Liga de la Justicia se la arrebataron, pero esta ya lo había usado a él para abrir un portal que permitió entrar en la Tierra al Sindicato del Crimen. Deathstorm atrapó a Billy en la matriz de Firestorm hasta que Lex Luthor lo liberó. Luthor trató de usar a Billy para entrar en la Liga de la Justicia, pero el equipo lo rechazó. Sin embargo, aceptaron a Billy. Shazam empezó a participar en sus misiones y desarrolló una relación especialmente íntima con Ciborg.

Tras la invasión de Darkseid, el pacto divino que concedía los poderes de Shazam se rompió, y el Mago tuvo que forjar una nueva alianza. Ahora, el colectivo que otorga el Relámpago Vivo lo forman S'ivaa, el dios marciano H'ronmeer, Anapel, Zonuz (padre de Darkseid), Ate y Mamaragan –nombre verdadero del Mago. **Al**

UN PRÉSTAMO RELÁMPAGO
Constantine necesitaba el poder de Shazam para resolver un problemilla demoníaco, pero luego lo devolvió.

EN BUSCA DEL ANILLO

Power Ring murió en la batalla contra el Sindicato del Crimen, y su anillo contagió a su nueva huésped, Jessica Cruz, de un frenesí destructor. Shazam y el Ciborg rastrearon el anillo y combatieron a la Patrulla Condenada. Al final dieron con él y con su huésped involuntaria, que luego sería un peón de Darkseid.

LA CAÍDA DEL CIBORG
Shazam advirtió a la nueva huésped del Power Ring cuando esta ya no lo controlaba, y el Ciborg pagó el precio.

QUE OS PARTA UN RAYO
Cuando pronuncia la palabra mágica, Billy Batson se convierte en su versión adulta con el poder del Relámpago Vivo: ¡Shazam!

«No estoy hecho para ser Shazam, Freddy. Me lo dijo el Mago en persona.»

SHAZAM

EN EL ARCHIVO

El primer mago llamado Shazam fue uno de los primeros héroes de la Tierra, y dejó huella hace milenios en la antigua Canaán. Cedió sus poderes a un sucesor, Teth-Adam, que se convirtió en Black Adam. Milenios después, Black Adam asesinó al padre de Billy Batson, un arqueólogo, y Shazam concedió sus poderes a Billy, transformándolo en el Capitán Marvel.

El Capitán Marvel

Tras 20 años en el limbo, el Capitán Marvel y su familia regresaron sin envejecer un ápice en la década de 1970. Después de la Crisis en Tierras Infinitas, en 1985, su historia se revisó y se desveló que el Doctor Sivana y Black Adam eran los responsables de la muerte de los padres de Billy Batson.
El Mago de Shazam se sacrificó para detener la masacre de magos de Espectro, y el Capitán Marvel lo sustituyó en la Roca de la Eternidad. Ahora, Freddy Freeman se hacía llamar Shazam, y continuó su legado en la Tierra hasta que perdió los poderes en «La Noche Más Oscura». En la línea temporal posterior a Flashpoint, Billy volvía a ser el héroe principal pero usaba el nombre de Shazam.

Otros campeones

Alexander Luthor es Mazahs, la versión de Shazam de Tierra-3, y con la palabra mágica absorbe los superpoderes de otros héroes y villanos. Lucha contra el anterior campeón del Mago, Black Adam, quien, al decir la palabra, convoca a los dioses egipcios Shu, Heru, Amón, Zehuti, Atón y Mehen.

DÍAS DE VENGANZA
Billy Batson –aquí el Capitán Marvel– abate a Espectro, que quiere destruir toda la magia y a quienes la usan.

SHAZAM FAMILY [FAMILIA SHAZAM]

DATOS

DEBUT *Captain Marvel Adventures* (Vol. 1) #18 (dic. 1942)
VERSIÓN ACTUAL *Justice League* (Vol. 2) #21 (dic. 2013)
BASE Filadelfia
MIEMBROS/PODERES MARY BROMFIELD, EUGENE CHOI, DARLA DUDLEY, FREDDY FREEMAN, PEDRO PEÑA
Todos los miembros del grupo pueden compartir los poderes mágicos de Shazam cuando Billy Batson los convoca a tal fin
ALIADOS El Mago
ENEMIGOS Black Adam, Siete Pecados Capitales

SEIS DE LOS MEJORES
La Familia Shazam tuvo que recurrir a un esfuerzo combinado para derrotar al malvado mago Black Adam, pero juntos lo lograron.

SIEMPRE JUNTOS
Los chicos del hogar Vásquez han pasado por muchos trances, y siempre se apoyan unos a otros.

La Familia Shazam la forma un grupo de hermanos adoptivos que juntos pueden absorber los poderes de Shazam cuando Billy Batson se los concede. No comparten vínculos biológicos, pero están tan unidos como si fueran hermanos de sangre.

Seis hermanos adoptivos vivían en el hogar de los Vásquez en Filadelfia. Eran todos adolescentes, y uno de ellos, Billy Batson, recibió los poderes de Shazam. Poco después compartió el secreto con su hermano Freddy Freeman. Ambos mantuvieron el secreto hasta que los atacó el supervillano Black Adam, que secuestró al resto de hermanos y exigió los poderes de Billy. Este trató de acatar su deseo, pero, sin querer, otorgó los poderes de Shazam a sus seis hermanos. Juntos combatieron a Black Adam, pero los Siete Pecados Capitales los sorprendieron y casi los vencen. El Doctor Sivana los había liberado, y amenazaban con destruir Filadelfia. Mientras Billy luchaba contra Black Adam en el zoo –donde concedió los poderes de Shazam al tigre Tawny–, sus hermanos perdieron sus poderes.

No obstante, durante el enfrentamiento, varios miembros de la familia adoptiva descubrieron que tenían variaciones de los poderes de Shazam: Eugene era tecnópata, Pedro tenía mucha fuerza, y Darla era increíblemente rápida. Freddy, siempre de guasa, dijo que quería que lo llamaran el «Rey Shazam». El apodo no cuajó, pero la Familia Shazam siempre está lista cuando Billy la necesita. Y el hecho de poder compartir su secreto con ellos aligera la carga de su responsabilidad. **Al**

HISTORIAS CLÁSICAS

***Whiz Comics* #21 (sep. 1941)** Billy Batson conoce a sus tocayos y comparte con ellos el secreto de Shazam, si bien se muestran reacios a usarlo hasta que los atrapa el vil Sivana. El Billy original los rescata, y los cuatro se convierten en Capitanes Marvel. Para evitar confusiones, los otros tres se hacen llamar Tenientes Marvel.

***Marvel Family Comics* #1 (dic. 1945)** La familia –que ahora incluye a Mary Marvel, al Capitán Marvel Jr., y al Tío Marvel– se une para abatir a Black Adam por primera vez juntos, y sienta las bases de una longeva rivalidad entre los campeones del pasado y del futuro.

EN EL ARCHIVO

Al principio, la familia se llamó Marvel, pero, tras la muerte del mago Shazam, el Capitán Marvel asumió su nombre y apareció la Familia Shazam con su nombre actual.

La Familia Marvel se remonta a la década de 1940, y formó parte del elenco habitual de héroes de DC Comics tras la II Guerra Mundial. La familia anterior a Flashpoint apareció en el prólogo de «La Guerra de Darkseid» durante un *flashback* a Crisis en Tierras Infinitas.

El Doctor Sivana y Black Adam son los adversarios más antiguos de la Familia Marvel/Shazam. Ambos debutaron en la década de 1940, y desde entonces son una amenaza recurrente para Billy Batson y sus seres queridos (y tocayos).

OSCUROS SECRETOS
El Mago expuso el secreto de Black Adam a la Familia Marvel, junta por primera vez.

HE AQUÍ LA FAMILIA
Los hermanos adoptivos Vásquez se convierten en la Familia Shazam por primera vez.

1 Eugene Choi
2 Darla Dudley
3 Pedro Peña
4 Mary Bromfield
5 Freddy Freeman

SILVER SWAN [CISNE PLATEADO]

DEBUT *Wonder Woman* (Vol.1) #288 (feb. 1982) (Helen Alexandros); *Wonder Woman* (Vol. 2) #15 (abr. 1988) (Valerie Beaudry); *Wonder Woman* (Vol. 2) #171 (ago. 2001) (Vanessa Kapetelis)
PODERES/HABILIDADES Vuelo, chillido sónico
ALIADOS Marte, Circe, Dr. Psico
ENEMIGOS Wonder Woman

LOS CELOS TOMAN VUELO
La envidia de la fama y la belleza de Wonder Woman empujó a Cisne Plateado a perpetrar maldades.

Ha habido tres Cisnes Plateados. La primera, Helen Alexandros, obtuvo de Marte el poder del vuelo y el chillido sónico, y se enfrentó a Wonder Woman a petición del dios. Luego, este le quitó los poderes, y Helen volvió a su vida cotidiana. Las otras dos, Valerie Beaudry y Vanessa Kapatelis, adquirieron sus poderes por medios tecnológicos a raiz de las modificaciones de Henry Armbruster y Circe, respectivamente.

En ambos casos, las manipularon aprovechando los celos que tenían de la fuerza y belleza de Wonder Woman; Valerie tuvo celos porque nació deformada a causa de unas pruebas nucleares, y Vanessa, porque la amazona vivió un tiempo con ella y con su madre en Boston, pero las «abandonó», si bien en realidad su partida fue el resultado de las maquinaciones del Dr. Psico. Sin embargo, cuando se enfrentaron a Wonder Woman y pudieron admirar su fuerza y su virtud, ambas se dieron cuenta de su error. **AI**

SILVER BANSHEE

DEBUT *Action Comics* (Vol. 1) #595 (dic. 1987)
VERSIÓN ACTUAL *Supergirl* (Vol. 6) #6 (abr. 2012)
NOMBRE REAL Siobhan Smythe
BASE Nueva York
ESTATURA 1,80 m **PESO** 64 kg
OJOS Azules **CABELLO** Blanco
PODERES/HABILIDADES Manipula el sonido; comprende todas las lenguas; fuerza y resistencia superhumanas
ALIADOS Supergirl
ENEMIGOS Black Banshee

¿SEGUIMOS SIENDO AMIGAS?
Supergirl se queda de piedra al ver cómo su amiga Siobhan se transforma en Silver Banshee... ¡y entiende el idioma kryptonés!

Siobhan Smythe dejó su pasado atrás, como tantos jóvenes de ascendencia irlandesa, y, tras la muerte de su madre, se fue a Nueva York a empezar de cero. Allí, poco después de afincarse en Queens, conoció a Kara, alias Supergirl, y la ayudó a librarse de un malentendido potencialmente desastroso con la Guardia Nacional. Ambas trabaron amistad, y Kara, que ya se estaba acostumbrando a la Tierra, se mudó con Siobhan.

Siobhan era una talentosa música. Un día, mientras tocaba en un club, las atacó Black Banshee. Este resultó ser el padre de Siobhan, a quien creía muerto hacía tiempo. Aquello hizo que aflorara su alter ego, la poderosa y aterradora Silver Banshee. Ella y Supergirl derrotaron a Black Banshee, y Siobhan empezó a asumir que su padre estaba vivo, al tiempo que trataba de conservar su amistad con Supergirl. **AI**

SIN-EATER [DEVORADOR DE PECADOS]

DEBUT *JSA* (Vol. 1) #23 (jun. 2001)
NOMBRE REAL Onimar Synn
BASE Thanagar
ESTATURA 2,26 m **PESO** 2,18 kg
OJOS Amarillos **CABELLO** No tiene
PODERES/HABILIDADES Tiene varios poderes derivados del sufrimiento y el dolor de los demás; absorbe las almas; crea esclavos descerebrados **ENEMIGOS** Hawkman, Hawkgirl, Sociedad de la Justicia de América
AFILIACIONES Siete Diablos

SEDIENTO DE ALMAS
El Devorador de Pecados combate al resurrecto Hawkman mientras el destino de Thanagar pende de un hilo.

Se cree que Onimar era uno de los legendarios Siete Diablos de Thanagar, una raza de demonios que asola el planeta desde su nacimiento. Onimar quiso hacerse con Thanagar y nutrirse de sus almas. Como Devorador de Pecados, esclavizó a su población con metal Nth, o «noveno metal» –un elemento único de Thanagar–, y mató a miles, drenando sus almas y transformándolos en un ejército de no-muertos. El metal le dio el control sobre las cuatro fuerzas básicas del universo: fortaleza, debilidad, fuerza gravitatoria y fuerza electromagnética.

Los sumos sacerdotes de Thanagar, desesperados por salvar a su pueblo, secuestraron a Hawkgirl para que convocara a Hawkman de entre los muertos gracias a su conexión divina. Y así ocurrió, pero hizo falta la fuerza de Hawkman, Hawkgirl y la JSA para detener a las tropas de Onimar. Al parecer, el poder del antiguo amor entre Hawkman y Hawkgirl acabó con él. **AI**

SILVERLOCK, OLIVE

DEBUT *Gotham Academy* #1 (dic. 2014)
BASE Gotham City
ESTATURA 1,60 m **PESO** Desconocido
OJOS Violeta **CABELLO** Plateado
PODERES/HABILIDADES Agudo instinto detectivesco; carácter resuelto
ALIADOS Pomeline Fritch, Maps Mizoguchi, Kyle Mizoguchi, Colton Rivera
AFILIACIONES Club de Detectives

SOBRE LA PISTA
Cuando Olive vio los misterios que recorrían y rodeaban la Academia Gotham, el Club de Detectives se convirtió en algo serio.

Olive es la hija de Sybil Silverlock (Calamidad), una habitante comatosa del Asilo Arkham. Recién llegada a la Academia Gotham, la exploró con una de sus pocas amigas, «Maps» Mizoguchi, y descubrió a una sociedad secreta que trataba de contactar con un fantasma –Millie Jane Cobblepot–, cuyo diario tenía Olive. El fantasma resultó ser un bulo, pero, gracias a su exploración, hallaron túneles que llevaban bajo el quemado y abandonado Pabellón Norte de la Academia… y mucho más lejos, posiblemente hasta Arkham.

También toparon con Killer Croc, que se ocultaba en los túneles y les contó que conocía a Sybil, la madre de Olive, y que le había prometido cuidarla en su nombre. Olive se negó a darle a Batman el diario de Millie, ya que lo culpaba del encarcelamiento de su madre. Afirmó que el diario se quemó en el incendio del Pabellón Norte, pero, después, Damian Wayne lo robó y se lo dio al Caballero Oscuro mientras Olive y sus amigos formalizaban su equipo como el Club de Detectives. **AI**

SINESTRO

DATOS

DEBUT *Green Lantern* (Vol. 2) #7 **(jul.-ago. 1961)**
VERSIÓN ACTUAL *Green Lantern* (Vol. 5) #1 **(nov. 2011)**
NOMBRE REAL Thaal Sinestro **BASE** Ranx, Warworld, móvil
ESTATURA 2,01 m **PESO** 95 kg **OJOS** Amarillos **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Férrea voluntad; dominio del miedo y la intimidación, así como del combate cuerpo a cuerpo; su anillo de poder amarillo genera constructos de luz, permite volar, ofrece protección y proyecta energía; cuando se une a Parallax puede manipular el tiempo y reconfigurar la realidad
ALIADOS Parallax, Lyssa Drak, Anti-Monitor, Lex Luthor, Black Adam
ENEMIGOS Hal Jordan, Guardianes del Universo, Red Lantern Corps, Nuevos Dioses, Palidecer
AFILIACIONES Yellow Lantern Corps, Green Lantern Corps, Nuevos Guardianes, White Lantern Corps, Tribu Índigo, Liga de la Antijusticia

REVUELTA ESTUDIANTIL
Siempre que Sinestro trataba de avanzar en su campaña contra los Guardianes, su ex alumno Hal Jordan lo frustraba allí donde fuera.

EL MÁS FUERTE
Al regresar al Green Lantern Corps, Sinestro vio que los Guardianes habían adoptado sus crueles métodos para imponer el orden.

El altivo Thaal Sinestro de Korugar amaba el orden. Para perpetuarlo, persiguió el poder en todas sus formas y se convirtió en uno de los villanos más temidos del cosmos. Fundó un cuerpo de terroristas cósmicos, y logró su mayor deseo al matar a los inmortales Guardianes del Universo, que lo habían tratado como a un criado. Al dominar y absorber a la entidad cósmica Parallax, se transformó en el Amo del Miedo, y sigue siendo uno de los seres más poderosos de la creación.

El antropólogo Sinestro estaba reconstruyendo una antigua ciudad cuando un Linterna Verde herido cayó a sus pies. Era Prohl Gosgotha, y le rogó que se pusiera su anillo y los defendiera de un guerrero qwardiano. Sinestro se regocijó en el poder del anillo y destruyó al intruso sin esfuerzo. Prohl le pidió que le devolviera el anillo, pero Sinestro se negó y lo dejó morir a causa de sus heridas. Los Guardianes de Oa ignoraban lo sucedido, y acogieron a Sinestro, que fue uno de sus agentes más eficaces. Su sector era el más pacífico de todos, pero solo porque lo dirigía cual dictador.

Al final desterraron a Sinestro al Universo Antimateria de Qward por sus crímenes. Allí, los qwardianos absorbieron el poder de la entidad del miedo universal para crear sus anillos de poder, imbuidos de energía amarilla, único punto vulnerable de los anillos verdes. Con el anillo amarillo, Sinestro atacó sin piedad a los Guardianes que frustraron sus planes, y liberó a Parallax, la entidad del miedo, que estaba apresado en la batería de poder central de Oa, para poseer a Hal Jordan y sembrar las semillas de la Guerra de la Luz, un conflicto universal.

Devuelto a la fuerza al Green Lantern Corps, Siniestro se convirtió en un títere de los Guardianes, que querían erradicar el libre albedrío, pero se vengó matándolos a todos. Ahora dirige su Yellow Lantern Corps con disciplina y fuerza divinas. **WW**

UN PADRE CARIÑOSO
La única ternura de su alma residía en el férreo lazo sentimental que lo unía a su hija, la Linterna Verde Soranik Natu, de quien se distanció.

ENDIOSADO
Su voluntad de hierro le permitió destruir a todos sus enemigos, dominar a sus tropas y abrumar a la mismísima encarnación cósmica del miedo.

HISTORIAS CLÁSICAS

***Green Lantern* (Vol. 2) #9 (nov.-dic. 1961)** En su segunda aparición, Sinestro estrena su letal anillo amarillo, atrapa a Hal Jordan y se hace pasar por él en un taimado plan para destruir a los Guardianes del Universo.

***Green Lantern* (Vol. 2) #52 (abr. 1967)** Sinestro, reducido a energía y con un antiguo automóvil, tiende la trampa más extraña a los Linternas Verdes Hal Jordan y Alan Scott.

***Green Lantern* (Vol. 3) #50 (mar. 1994)** Los Guardianes lo liberan para lidiar con Hal Jordan, a quien ha poseído Parallax. Al parecer, Jordan mata a Sinestro, destruye la batería central de poder y deja sin poder al Green Lantern Corps.

SINGH, NAOMI

DEBUT *Green Arrow* **Vol 5 #1 (nov. 2011)**
BASE Seattle (Washington)
OJOS Marrones **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Hábil pirata informática, estratega empresarial y talentosa especialista en tecnología
ALIADOS Jax, Oliver Queen, John Diggle, Henry Fyff, Emiko
ENEMIGOS Richard Dragon, Killer Moth, Billy Tockman, Conde Vértigo
AFILIACIONES Q-Core, Industrias Queen

Cuando rompió con sus colegas justicieros John Diggle y Roy Harper, Oliver Queen buscó nuevos aliados. Necesitaba individuos entregados que lo ayudaran a llevar su negocio mientras seguía operando en Seattle como el superhéroe Flecha Verde. La brillante programadora informática Naomi Singh se convirtió en su asistente más leal, y dirigió su departamento de innovaciones Q-Core, una puntera fuente de recursos para su lucha contra el crimen.

Junto a los ayudantes Henry Fyff y Jax, Naomi le brindó información y armas. Según la oposición se fue haciendo cada vez más peligrosa, el equipo acabó envuelto en la lucha. Naomi estuvo a punto de morir asesinada en varias ocasiones, y al final se fue. Aún ayuda a veces al grupo, pero prefiere mantenerse oculta y se ignora dónde está. **WW**

SIXPACK

DEBUT *Hitman* **(Vol. 1) #9 (dic. 1996)**
VERSIÓN ACTUAL *Batman and Robin* **(Vol. 2) #27 (mar. 2014)**
NOMBRE REAL Sidney Speck
BASE Gotham City
OJOS Inyectados en sangre **CABELLO** Castaño **PODERES/HABILIDADES** Experto en el combate cuerpo a cuerpo y en el manejo de armas; tiene una increíble tolerancia al alcohol **ENEMIGOS** Bane, Los de Muchos Ángulos

Sidney Speck es uno de los héroes enmascarados más extraños e indeseables del mundo. Como Sixpack, dirigió a la Sección Ocho, un grupo de héroes disolutos. Sin más poderes que las bravatas propias de la borrachera, siempre estaba listo para pelear. Su arma favorita era una botella rota de cerveza.

Era un hombre misterioso, pues el alcohol había dañado su memoria, y pasaba el día en el bar de Noonan deleitando a la clientela con relatos de sus proezas. Pero, cuando los demonios invadieron Gotham, llevó a sus hombres a la batalla y vio morir a casi todos. Tras una larga temporada de sobriedad, retomó la bebida y refundó la Sección Ocho, con los robustos e igual de delirantes Manitas, Bueno Excelente, Vísceras, El del Gancho, Soldaperros II y Baytor. **WW**

SKEETS

DEBUT *Booster Gold* **(Vol. 1) #1 (feb. 1986)**
VERSIÓN ACTUAL *Justice League International* **(Vol. 3) #2 (dic. 2011)**
BASE Punto de Fuga
PESO 2 kg
PODERES/HABILIDADES Vuelo; proyección de voz; archivo de documentos históricos; muchas armas y herramientas
ALIADOS Rip Hunter, Booster Gold, Will Magnus
ENEMIGOS Escarabajo Negro, Per Degaton, Cronos, T. O. Morrow, Rex Hunter

Cuando la estrella del deporte Michael Carter cayó en desgracia y huyó del siglo XXV, robó tecnología del museo donde trabajaba y retrocedió cuatro siglos en el tiempo para convertirse en el superhéroe Booster Gold. Se llevó consigo a Skeets, un droide guía del museo lleno de datos históricos. Skeets acabó desarrollando una personalidad y fue un buen amigo que ayudaba a limar la excesiva ambición de Carter por hacerse rico.

Es más, cuando el fugitivo del futuro se convirtió en el guardián del flujo temporal, el amo del tiempo Rip Hunter reconstruyó y modificó a Skeets, que hoy hace de vigilante y de baliza para que Booster Gold recorra los pasillos fluctuantes del tiempo y regrese sano y salvo a su punto de partida sin desbaratar el curso de la historia. **WW**

SLEEZ

DEBUT *Action Comics* **(Vol. 1) #592 (sep. 1987)**
BASE Apokolips, Metrópolis, móvil
ESTATURA 1,30 m **PESO** 82 kg
OJOS Negros **CABELLO** Es calvo
PODERES/HABILIDADES Empatía; control mental; inmortalidad; fuerza y resistencia apokoliptianas
ALIADOS Príncipe Uxas (Darkseid)
ENEMIGOS Mr. Milagro, Superman, Big Barda, Legión de Repartidores

Antes de que el Príncipe Uxas se transformara en Darkseid y líder de Apokolips, fue el típico aristócrata mimado. Visitaba los bajos fondos con el hedonista pervertido Sleez de guía y compañero. Pero enseguida le resultó un estorbo y lo desterró. Sleez halló un hogar en el rincón más sórdido de Metrópolis, y usó su talento psíquico para empujar a los humanos a saciar sus más bajos instintos. Superman, Big Barda y Mr. Milagro pusieron fin a sus estragos, pero, más tarde, Sleez probó sus sucios trucos con la plantilla del Proyecto Cadmus. Un trágico fruto de su intromisión fue la creación de un equipo clonado de la Legión de Repartidores.

Sleez murió a manos del misterioso Asesino de Dioses durante la purga de los habitantes de Apokolips y Nueva Génesis. **WW**

SMOAK, FELICITY

DEBUT *The Fury of Firestorm* #23 **(mayo 1984)**
VERSIÓN ACTUAL *Green Arrow* (Vol. 5) #35 **(dic. 2014)**
BASE Seattle (Washington)
OJOS Azules **CABELLO** Rubio
PODERES/HABILIDADES Brillante técnica informática, *hacker* y encriptadora experta
ALIADOS Oliver Queen, John Diggle
ENEMIGOS El Rey, Zehra Darvish, Cheetah
AFILIACIONES Equipo Arrow, Mia Dearden, Steve Trevor, ARGUS

Felicity Smoak es uno de los mejores piratas informáticos del mundo, una infalible criminal digital a sueldo. Tras borrar su historial de la faz de la tierra, se ganó una fama sin igual entre la gente equivocada. De ahí que la contratara el intrigante multimillonario John King para que desmantelara Industrias Queen y asesinara a Flecha Verde.

El problema de King con Flecha Verde era que lo creía demasiado débil e inadecuado para defender Seattle. Pero, aunque Felicity no era ninguna santa, se negó a matarlo. Es más, advirtió al héroe, hecho que la catapultó a un conflicto con su vengativo exjefe. Por traicionarlo, King logró que la arrestaran por entrar en los servidores del gobierno. Esperaba que la mataran al poco de llegar a la cárcel de Federal Supermax, pues amañó que compartiera celda con la vil supervillana Cheetah, una fiera salvaje que guardaba inquina a Smoak desde que esta puso a su familia en peligro al publicar sus direcciones en línea.

Pero Flecha Verde la salvó, y Felicity se unió a él, a John Diggle y a un pequeño ejército de héroes para anular a John King. Oliver Queen supo que Felicity estaba considerando una oferta de Steve Trevor para trabajar de forma anónima para ARGUS, la agencia supersecreta del gobierno, y la invitó a unirse de forma oficial al «Equipo Arrow». Al principio, Smoak se mantuvo en contacto con ellos, pero hasta hoy se ha mostrado muy evasiva en su decisión final. **WW**

CORTINA DE HUMO
Felicity era lista, caprichosa, astuta y capaz de muchas cosas, pero matar a sangre fría no era una de ellas.

EN EL ARCHIVO

La empresaria Felicity Smoak nació a mediados de la década de 1980, cuando se popularizaban los ordenadores. Su compañía estuvo a punto de quebrar porque una negligencia de Firestorm en una lidia contra metahumanos la dejó sin su *software* privativo. Aquel fue el primero de muchos tropiezos aciagos con el Hombre Nuclear, y aún se complicaron más cuando ella se casó con Ed Raymond, padre de una de las dos personas que componían al héroe.

FIRESTORM Y FIREBRAND
La pionera Felicity no se arredraba ante ningún hombre, y menos ante un inepto superfriki en ciernes más molesto que heroico.

SOLOMON GRUNDY

DATOS

DEBUT *All-American Comics* #61 **(oct. 1944)**
VERSIÓN ACTUAL *Earth 2* #3 **(sep. 2012)**
UNIVERSO Tierra-2
BASE Ciénaga Maldita
ESTATURA 2,26 m **PESO** 235 kg **OJOS** Negros **CABELLO** Blanco
PODERES/HABILIDADES Invulnerabilidad casi absoluta debido a que es un no-muerto; fuerza inmensa; cualidades elementales de las plantas, incluida la regeneración; su tacto es letal y absorbe la energía por extrusión de zarcillos que drenan la esencia vital
ENEMIGOS Linternas Verdes, Batman, Liga de la Justicia de América
AFILIACIONES Sociedad de la Injusticia

Tras más de un siglo muerto en el lodo oculto de la Ciénaga Maldita, Grundy regresó como el coloso avatar casi invencible del Gris, la fuerza elemental que succiona la vida en oposición al Verde, dador de la misma. Enfrentado a los Linternas Verdes, es una fuerza andante de la Putrefacción con un buen derechazo.

ENTERRADO UN DOMINGO
Tras matar a su jefe, el anónimo carnicero que se convertiría en Solomon Grundy se quitó la vida. Su cuerpo descendió hasta las profundidades de la Ciénaga Maldita, donde se transformaría en otro tipo de monstruo.

El hombre que se convertiría en Solomon Grundy era un carnicero. Su jefe, Henry Pittance, violó a su mujer, y esta se suicidó, tras lo cual Grundy sufrió un arrebato homicida y mató a Pittance y a varios compañeros de trabajo. Luego, tras la carnicería, se suicidó al borde de la Ciénaga Maldita. Con su último aliento, mientras su cuerpo se hundía en el pantano, balbuceó una nana que solía cantar a su bebé para dormirlo. Pero la historia de Solomon Grundy aún no había acabado.

La esencia elemental del pantano no lo dejaría morir del todo. En su lugar, lo transformó en un avatar no-muerto del Gris, la fuerza contraria a la vida. Ahora era un ser de gran fuerza elemental que despertó cuando el Verde eligió como su campeón al Linterna Verde Alan Scott. Solomon se alió con él y con el grupo llamado las Maravillas del Mundo.

Grundy se dispuso a combatir al Verde y atacó Washington para llamar la atención de Scott, quien respondió a su llamada con Hawkgirl, Flash y Átomo. La naturaleza elemental vegetal de Grundy lo hacía prácticamente inmune al poder del anillo de los Linternas Verdes, y su capacidad de curación lo mantuvo en pie incluso después de que Scott le cortara el torso por la mitad y de que Átomo lo hiciera papilla. Cuando Grundy venció al resto de Maravillas, Scott lo llevó al espacio y lo dejó varado en la Luna, donde no había seres vivos que pudiera atacar el Gris. **Al**

BATALLA DE CAMPEONES
Como abanderados del Verde y del Gris, el Linterna Verde y Grundy estaban destinados a enfrentarse.

HISTORIAS CLÁSICAS

***All-American Comics* #61 (oct. 1944)** Un deslavazado ser no-muerto aparece en un campamento de indigentes cerca de Gotham, incapaz de recordar su origen. Lo apodan Solomon Grundy porque una de las pocas cosas que recuerda es que nació «un lunes».

***All-Star Comics* #33 (feb.-mar. 1947)** Se confirma la resistencia de Grundy frente a los poderes del Linterna Verde y lo abandonan en la Luna por primera vez tras un combate contra la JSA.

***Justice League of America* (Vol. 2) #1-6 (oct. 2006-mar. 2007)** Solomon Grundy se da cuenta de que puede alcanzar la vida eterna si se hace con la esencia inmortal del Profesor Ivo. Pero solo sobrevivirá al proceso si lleva de armazón al androide mejorado Tornado Rojo.

EN EL ARCHIVO

El nombre de Solomon Grundy procede de una canción popular infantil que James Orchard Halliwell compiló por primera vez para su publicación escrita en 1842.

A diferencia del carnicero enajenado de clase baja, el Grundy de la Edad de Oro nació cuando el rico Cyrus Gold murió asesinado en las afueras de Gotham y su cuerpo fue echado a la Ciénaga Maldita. Gold también tenía inquina a la Sociedad de la Justicia de América (JSA) y al Linterna Verde, con quien solía pelear y quien lo abandonó al menos dos veces en la Luna.

NACIDO UN LUNES
Con sus poderes elementales, Grundy era un formidable adversario hasta para la JSA.

SORROW, JOHNNY

DEBUT *Secret Origins of Super-Villains* #1 (dic. 1999)
VERSIÓN ACTUAL *Earth 2: Society* #1 (ago. 2015) **UNIVERSO** Tierra-2
ESTATURA 1,85 m **PESO** 87 kg
PODERES/HABILIDADES Su rostro descubierto horroriza a quien lo ve; teleportación; intangibilidad **ALIADOS** Despero, Rey de las Lágrimas **ENEMIGOS** Sociedad de la Justicia de América
AFILIACIONES Sociedad de la Injusticia

EL HOMBRE TRAS LA MÁSCARA
A Sorrow lo rehicieron en los infernales Reinos Sutiles, y adquirió peligrosos poderes, sed de control y un rostro que nadie puede ver dos veces.

Este actor de cine mudo fracasó en la transición al sonoro, y robó un dispositivo llamado «Prototipo subespacial», que funcionaba mal y acabó transportándolo a otra dimensión, a los Reinos Sutiles. Allí, sus habitantes lo desfiguraron de tal forma que todo el que veía su rostro moría de la impresión. Luego lo devolvieron a la Tierra para que allanara el camino al divino Rey de las Lágrimas, a quien habían apresado el Espectro y la Sociedad de la Justicia de América.

Décadas después, Sorrow reunió a una nueva Sociedad de la Injusticia para liberar al Rey de las Lágrimas, pero la JSA la derrotó y fue devuelto a los Reinos Sutiles. Allí se unió Despero para liberar a los Siete Pecados Capitales contra la JLA y la JSA. Fue vencido y desterrado, pero luego volvió al mando de una nueva Sociedad de la Injusticia. **AI**

SPARK

DEBUT *Catwoman* (Vol. 4) #7 (mayo 2012)
BASE Gotham City
ESTATURA 1,83 m **PESO** 86 kg
PODERES/HABILIDADES Controla varias formas de electromagnetismo
ALIADOS Catwoman

Se ignora su verdadera identidad. Se dio a conocer a Catwoman cuando la salvó de un arresto tras provocar una distracción que la ayudó a huir. Luego le propuso aunar fuerza y talento y perpetrar atracos juntos. Catwoman aceptó, y juntos tramaron un plan para despojar al Pingüino de un valioso juego de dagas. Sin embargo, antes de dar por finalizado el golpe, ambos sintieron curiosidad por una serie de secuestros de prostitutas de Gotham y empezaron a investigar el caso. Queda por saber si ello guarda relación con el Pingüino y si esa alianza entre Spark y Catwoman sobrevivirá.

Ayla Razz, también llamada Spark, procedía del planeta Winath, y adquirió la habilidad de proyectar relámpagos tras estrellarse en el mundo remoto de Korbal, donde la atacaron bestias relampagueantes. Se convirtió en un valioso miembro de la Legión de Superhéroes bajo el seudónimo de Lightning Lass. **AI**

SPARX

DEBUT *Adventures of Superman Annual* #5 (1993)
NOMBRE REAL Donna Carol Force
BASE Nueva York
ESTATURA 1,65 m **PESO** 59 kg
OJOS Azules/blancos **CABELLO** Castaño/blanco **PODERES/HABILIDADES** Es más rápida que la luz; emite relámpagos; vuela
ALIADOS Superboy **AFILIACIONES** Familia canadiense Force, Ravers

Donna Carol «D. C.» Force era la única de la familia Force sin poderes, pero eso cambió cuando hallaron en Metrópolis unos parásitos alienígenas cuya picadura activaba habilidades metahumanas latentes. En el caso de D. C., estos casi la matan, pero también le otorgaron varios poderes que, básicamente, la transformaron en un rayo viviente. Ya apodada Sparx, se quedó a luchar junto a Superboy y ayudó a los «sangre nueva» y a los héroes veteranos a combatir a la horda extraterrestre.

Luego buscó su lugar en el mundo y descubrió Event Horizon, un *rave* sin fin que flotaba de realidad en realidad y de mundo en mundo. Poco después invitaron a Superboy al *rave* y ambos crearon el grupo de superhéroes los Ravers. Posteriormente, los Jóvenes Titanes se plantearon admitirla en su equipo. **AI**

SPACE CABBY [TAXISTA ESPACIAL]

DEBUT *Mystery in Space* #21 (ago.–sep. 1954)
VERSIÓN ACTUAL *Green Lantern: New Guardians Annual* (Vol. 1) #1 (mar. 2013)
NOMBRE REAL Rokko
ESTATURA 1,78 m **PESO** 79 kg
HABILIDADES Hábil piloto, navegante e ingeniero

TAXI A LAS ESTRELLAS... Y MÁS ALLÁ
El Taxista Espacial te llevará donde quieras, ya sea a la vuelta de la esquina, por la galaxia... ¡o a través del tiempo!

El Taxista Espacial quedó huérfano de niño y mostró un temprano talento para la navegación interestelar. Ello lo llevó a servir con honores como piloto de caza en las Bored Wars («guerras aburridas») de 2146. Tras estas, y luego de muchos trabajos indignos de mención, dio con su verdadera vocación tras el volante del taxi espacial n.º 7433. Con los años, el Taxista Espacial ha visto más mundos de los que puede contar, y ahora chapurrea un buen puñado de idiomas alienígenas. Ha llevado en su taxi a héroes del siglo XX como Superman, a quien transportó por el flujo temporal cuando enfermó.

ESPACIO EXTERIOR
Rokko saltó al hiperespacio con *Denise* para salvar a los Linternas.

Después de Flashpoint obtuvo un nombre de pila, Rokko, fama de sabelotodo y a *Denise*, un taxi a la última. Ayudó a regañadientes a los Linternas Zafiro Estelar, Arkillo y Saint Walker a huir del Espacio Tenebriano y de un concurso de *glimmernet*. **AI**

SPACE RANGER

DEBUT *Showcase* #15 (jul.–ago. 1958)
VERSIÓN ACTUAL *Threshold* #1 (mar. 2013)
NOMBRE REAL Rick Starr **BASE** Nueva York; base de asteroides entre Marte y Júpiter
ESTATURA 1,88 m **PESO** 88 kg **OJOS** Azules **CABELLO** Negro **HABILIDADES** Combate cuerpo a cuerpo; experto en armas
ALIADOS Myra Mason, Cryll, Hal Jordan
ENEMIGOS Gordanianos, fieras de Júpiter

EN LA ÚLTIMA FRONTERA
Space Ranger y su amigo metamorfo Cryll, siempre armados y listos para combatir toda amenaza alienígena.

Rick Starr fue el Space Ranger del siglo XXII. Patrullaba el sistema solar desde su base. A menudo, su novia, Myra Mason, lo acompañaba en su nave, la *Solar King*; pero, en una misión en solitario, Starr casi muere tras quedar varado en Plutón. Lo salvó un alienígena metamorfo, Cryll, con el que hizo buenas migas. Luego, Starr frustró una invasión gordaniana en la Tierra con la ayuda del Linterna Verde Hal Jordan.

PRESA DE CACHÉ
Ric Starr creó puntos ciegos con el Coronel T'omas T'morra para los juegos «The Hunted».

Tras Flashpoint apareció en escena un nuevo Rikane «Ric» Starr. Había dejado a los Space Rangers y viajó al planeta Tolerance, en el Dominio Tenebriano. Allí lo tacharon de fugitivo, pusieron precio a su cabeza y participó sin querer en «The Hunted», el popular concurso de *glimmernet*. **SK**

SPECTRE [ESPECTRO]

DATOS

DEBUT *More Fun Comics* #52 **(feb. 1940)**
VERSIÓN ACTUAL *Phantom Stranger* (Vol 4) #0 **(nov. 2012)**
NOMBRE REAL James Corrigan
BASE Nueva York
ESTATURA 1,85 m **PESO** 83 kg **OJOS** Azules **CABELLO** Rojo
PODERES/HABILIDADES Habilidades mágicas y físicas, limitadas por la necesidad de unirse a un huésped
ENEMIGOS John Constantine, Phantom Stranger
AFILIACIONES Departamento de Policía de Gotham City (GCPD), Fuerza Especial del GCPD

James Corrigan es el último de una larga ristra de humanos que han hospedado al Espectro, encarnación mística de la ira divina. Se debate entre su sed de venganza y su papel como instrumento de la justicia, y lucha a un tiempo contra sus instintos más bajos y contra los males del mundo.

CASTIGO DIVINO
El Espectro solo puede usar sus poderes con un huésped humano que adopte su clásico aspecto aterrador, enfundado en una capa verde.

EMBOSCADA FATAL
El Fantasma Errante causó por accidente la muerte de Jim Corrigan, que resucitó como el Espectro.

Jim Corrigan, detective de la policía de Gotham, encontró a su prometida secuestrada con la ayuda del Fantasma Errante, que sin saberlo lo condujo a una trampa. Los secuestradores mataron a Corrigan y a su novia, pero el ser omnipotente llamado «La Voz» lo transformó en el Espectro y evitó que se vengara del Errante llevado por la rabia. La Voz escogió a Corrigan para que fuera su instrumento de justicia, y a tal fin le concedió poderes divinos, los cuales usó al principio para vengarse. Su enemistad con el Fantasma Errante se recrudeció cuando el Errante lo creyó responsable del secuestro de su familia. Pero de nuevo intervino La Voz (en forma de terrier parlante), que enmendó el error del Fantasma y le recordó a Corrigan que debía impartir justicia, no venganza.

Corrigan fue habituándose a su nueva existencia, y ayudó a Batman a investigar los eventos sobrenaturales del Asilo Arkham, lo cual los llevó hasta Deacon Blackfire y su ejército demoníaco. Luego, lo reclutaron para la Fuerza Especial del GCPD, encargada de casos extraoficiales de fenómenos sobrenaturales. Ello no evitó que se enzarzara otra vez en una pelea con el Fantasma Errante, esta vez a causa de cómo abordar la cuestión de los poderes debilitados de Chris Esperanza, que se convirtió en recipiente de la Plaga, manifestación de todos los males de la humanidad. Corrigan también buscó a John Constantine para castigarlo por sus numerosos pecados, pero este lo convenció de que, si lo dejaba vivir, erradicaría más males del mundo de los que podía causar. El Espectro aceptó pero juró que reclamaría su alma cuando muriera. **AI**

FALTA DE CONFIANZA
La tensión entre el Espectro y el Fantasma Errante alcanzó su cénit en la crisis de la Trinidad del Pecado.

EN EL ARCHIVO

Tres hombres han hospedado al Espectro. El primero fue James Corrigan, un clásico policía de novela negra de la década de 1940 que había sido asesinado a manos de gánsteres y que se alzó de entre los muertos para vengarse. Luego moderó su ira y fue miembro fundador de la JSA de la Edad de Oro.

El segundo fue Hal Jordan, antiguo Linterna Verde que asumió el papel cuando Corrigan renegó del mismo. Lo escogieron porque el Espectro sabía que Parallax amenazaba con corromperlo y solo él podía purgar su alma.

Tras un tiempo sin huésped, durante el cual Eclipso lo convirtió en una fuerza destructora que causó estragos entre los magos de la Tierra, el Espectro se vio forzado a poseer el cadáver fresco de Crispus Allen. Bajo esa forma lo mató Eclipso, que lavó el cerebro a casi toda la Liga de la Justicia para tenerla de su lado.

LOS TRES ESPECTROS
De izquierda a derecha: el original, James Corrigan, que no tomó prisioneros; Hal Jordan, un huésped reticente; y el airado y vengativo tercer Espectro, Crispus Allen.

HISTORIAS CLÁSICAS

***More Fun Comics* #52-53 (feb.-mar. 1940)** El Espectro hace su primera aparición dramática después de que el duro policía Jim Corrigan se ahogue en un tonel de cemento y, poco después, regrese para impartir a sus asesinos una venganza sobrenatural.

***Crisis on Infinite Earths* #10 (ene. 1986)** El Espectro es el único ser sobre la Tierra capaz de plantar cara al Anti-Monitor. Gracias a él, los héroes del planeta tienen tiempo de salvar la creación.

SPELLBINDER I, II Y III

DEBUT *Detective Comics* (Vol. 1) #358 **(dic. 1966)** (Spellbinder I); *Justice League International* (Vol. 2) #65 **(jun. 1994)** (Spellbinder II); *Detective Comics* (Vol. 1) #691 **(nov. 1995)** (Spellbinder III)
NOMBRE REAL Delbert Billings (Spellbinder I); Fay Moffit (Spellbinder III)
BASE Gotham City
ESTATURA 1,80 m (Billings); 1,68 m (Moffit) **PESO** 70 kg (Billings); 62 kg (Moffit)
OJOS Marrones (Billings); rosas (Moffit) **CABELLO** Azul (Billings); azul (Moffit)
PODERES/HABILIDADES Generan potentes ilusiones
ENEMIGOS Batman

DESLUMBRADO
El primer Spellbinder, Delbert Billings, probó sus poderes hipnóticos con Batman, que pronto descubrió sus artimañas.

Delbert Billings, falsificador de arte, decidió amenizar su carrera criminal creando dispositivos ópticos para hipnotizar a la gente. Como Spellbinder cometió varios robos, pero Batman y Robin lo detuvieron finalmente.

Un segundo Spellbinder –con poderes místicos y sin ninguna relación con Billings– actuó brevemente durante la encarcelación de Delbert y combatió a la Liga de la Justicia como miembro de los «Leaguebusters», una «Antiliga» respaldada por el gobierno. Luego se esfumó, y se ignora su paradero.

Cuando Billings salió de prisión quiso volver al mundo del hampa, pero cometió el mayor error de su vida: rechazar la oferta del demonio Nerón, que le propuso darle poderes a cambio de su alma. Su compañera, Fay Moffit, se mostró encantada de aceptar, y le pegó un tiro en la cabeza a Delbert. Nerón le dio a Moffit el poder de proyectar ilusiones psicodélicas, y esta se convirtió en el tercero y más siniestro Spellbinder. Sin embargo, como su poder para alterar las percepciones ajenas está directamente vinculado con su visión, cuando le cubren los ojos está indefensa. **AI**

UN TRATO DIABÓLICO
Fay Moffit reconocía un buen trato donde lo había, y aceptó la oferta de Nerón para remplazar a Billings como Spellbinder.

JOKERIZADOS
Mientras estuvo en la cárcel de La Losa, el tercer Spellbinder se contó entre los villanos que el Príncipe Payaso del Crimen «jokerizó». Durante la fuga que siguió, Fay casi mata a Nightwing con una ilusión del diablo interdimensional Batmito.

SPINNER, DOROTHY

DEBUT *Doom Patrol* (Vol. 2) #14 (nov. 1988)
ESTATURA 1,60 m **PESO** 54 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Hace que amigos y enemigos imaginarios cobren vida por breves periodos **ENEMIGOS** Candlemaker
ALIADOS Robotman, Chico Bestia
AFILIACIONES Patrulla Condenada

Las facciones simiescas de Dorothy la apartaron del mundo, así que usó su talento psíquico para crearse amigos imaginarios. Cuando conoció a la Patrulla Condenada dio con amigos igual de extraños que la aceptaron como a un igual. Sin embargo, el tiempo que pasó con ellos también liberó sus miedos más profundos, hecho que dio vida al Candlemaker, un ente salvaje que decapitó al líder del equipo, el Jefe, y aterrorizó al resto, aunque al final Dorothy lo abatió.

Tras esto, fue encarcelada en el País del Sueño, perteneciente a otra dimensión, junto a otros niños con habilidades llevados allí para ampliar el poder de la región. Pero huyó y, luego, destruyó sin querer a Robotman cuando este quiso reunirla con su madre. Dorothy creó a un nuevo Robotman con su mente, pero Chico Bestia y Fever reconstruyeron el original y buscaron ayuda psiquiátrica para Dorothy. **SK**

UNA PSIQUE SALVAJE
Tras años de reclusión y de mantener a raya sus emociones, Dorothy se liberó al unirse a la Patrulla Condenada.

EL ASESINO DE LAS VELAS
La ira, la frustración y el miedo más hondos de Dorothy hallaron una forma real y aterradora en el Candlemaker.

SPIVOT, PATTY

DEBUT *DC Special Series* # 1 (sep. 1977)
VERSIÓN ACTUAL *The Flash* (Vol. 4) #1 (nov. 2011)
BASE Central City
ESTATURA 1,60 m **PESO** 60 kg
OJOS Azules **CABELLO** Rubio
PODERES/HABILIDADES Científica forense brillante, con sed de justicia y empeñada en llegar al fondo de cada caso
ALIADOS Barry Allen, Solovar **ENEMIGOS** Capitán Frío, Gorila Grodd **AFILIACIONES** Departamento de Policía de Central City

Patty Spivot es una criminóloga especialista en análisis de sangre del Departamento de Policía de Central City, donde trabaja con el forense Barry Allen. Tras años de colaboración, Barry juntó valor para pedirle una cita y la llevó a un simposio sobre tecnología, donde un robo a mano armada interrumpió su fugaz momento romántico.

Pese a ese frágil inicio, su relación se fue estrechando, pero Patty se dio cuenta enseguida de que tenía una rival respecto a su cariño por Barry. Y es que la reportera Iris West solía flirtear con él mientras buscaba pistas para sus artículos.

Cuando Barry estuvo a punto de morir al pie del cañón, él y Patty llevaron su relación en ciernes al siguiente nivel y se hicieron pareja oficial. Luego, Patty supo que Barry era Flash, pero se fue a vivir con él de todas formas, aunque al final lo dejó tras la decepción que se llevó al ver su yo futuro. **AI**

LA COSA VA EN SERIO
Pese a su torpe comienzo, Patty sabía que ella y Barry estaban destinados a vivir juntos –aun después de que él le dijera que era Flash–.

SPY SMASHER

DEBUT *Birds of Prey* **(Vol. 1) #100 (ene. 2007)**
NOMBRE REAL Katarina Armstrong
ESTATURA 1,80 m **PESO** 68 kg
OJOS Azules **CABELLO** Rubio
PODERES/HABILIDADES Inteligente y atlética; hábil tiradora y luchadora cuerpo a cuerpo; instruida en técnicas de espionaje
ALIADOS Agentes secretos de todo el planeta
ENEMIGOS Oráculo (Barbara Gordon), Canario Negro, Aves de Presa
AFILIACIONES FBI, CIA, Jaque Mate, DEO

PRESIDENTA DEL CLUB
Como su rival, Barbara Gordon, Spy Smasher quiso ser la mejor en todo lo que hacía, y sus múltiples méritos hablaban por ella.

Katarina Armstrong fue la sucesora moderna de Spy Smasher, el héroe de la II Guerra Mundial. Fue una antigua rival universitaria de Barbara Gordon (Batgirl), pues también anhelaba ser la mejor. Su rivalidad se trasladó a la pista de atletismo, donde trabaron amistad, hasta que Kat le puso la zancadilla a Babs en una carrera.

Tras su periodo universitario, Katarina se hizo soldado, adoptó el nombre de Spy Smasher y, tras deducir que Barbara era Oráculo, intentó anularla. Por su parte, Oráculo la desafió a un duelo a la antigua, cuerpo a cuerpo. Barbara venció, pero Spy Smasher no renunció a su caza de agentes de Oráculo. Sin embargo, cuando trató de salir del recinto donde estaban, las Aves de Presa y otros amigos de Oráculo la rodearon y se dio cuenta de que aquella era una guerra que no podía ganar. **MM**

ST. CLOUD, SILVER

DEBUT *Detective Comics* **(Vol. 1) #470 (jun. 1977)**
BASE Gotham City
ESTATURA 1,65 m **PESO** 59 kg
OJOS Azules **CABELLO** Plateado
PODERES/HABILIDADES Muy aguda e inteligente, con excelentes contactos entre la élite social de Gotham
ALIADOS Batman
ENEMIGOS Onomatopeya, Rupert Thorne, Joker, Deadshot

RELAXEZ-VOUS!
Silver estuvo más unida a Bruce Wayne que ninguna de sus novias anteriores. Le sacó su lado juguetón, que mantenía bien oculto.

Bruce Wayne conoció a Silver St. Cloud en una fiesta que dio en su yate, y ambos se gustaron mucho. Bruce abandonó la fiesta un rato para luchar contra el Dr. Fósforo, y, cuando regresó, Silver le tocó el pelo y vio que estaba mojado. Desde entonces sospechó de Bruce, pero empezó a salir con él. No obstante, cuando vio a Batman en acción y reconoció a Bruce bajo su capucha, rompió con él, incapaz de apechugar con su actividad nocturna.

Con todo, el destino los reunió y se prometieron. Como resultado, Batman empezó a bajar la guardia, y desveló su identidad secreta a un vigilante que se hacía llamar Baphomet, y hasta lo llevó a la Batcueva y le presentó a Silver. El joven resultó ser en realidad el villano homicida Onomatopeya, y le rebanó la garganta a su novia ante sus horrorizados ojos. **MM**

SPOILER

DEBUT *Detective Comics* (Vol. 1) #647 **(ago. 1992)**
VERSIÓN ACTUAL *Batman* (Vol. 2) #28 **(abr. 2014)**
NOMBRE REAL Stephanie Brown
BASE Gotham City
ESTATURA 1,65 m **PESO** 50 kg
OJOS Azules **CABELLO** Rubio
PODERES/HABILIDADES Experta gimnasta y luchadora de gran agilidad física y mental; entre sus armas cuenta con un traje protector equipado con un sinfín de dispositivos de defensa y ataque; hábil motociclista
ALIADOS Red Robin, Bluebird, Catwoman, Batman, familia Batman
ENEMIGOS Amo de las Pistas, Hush, Lincoln March

La adolescente Stephanie Brown sabía que su padre era un poco raro, pero no tenía ni idea de que se pasaba las noches como el Amo de las Pistas, un supervillano de tercera. No obstante, cuando lo vio sin querer con otros supervillanos de medio pelo, como Luciérnaga, Lock-Up y el Hombre Señal, tuvo que echar a correr para salvar su pellejo, pues hasta su madre estaba en el ajo.

Stephanie empezó a escribir un blog llamado «Spoiler Alert» para contar su historia, y al poco tiempo adoptó el nombre de vigilante de Spoiler y un llamativo traje púrpura junto con un limitado arsenal. Gracias a su habilidad con la bicicleta, adquirida tras una infancia asilvestrada llena de osadas acrobacias, condujo al Amo de las Pistas hasta una trampa que resultó en su arresto. Después, al parecer, su padre murió a manos de su artero y peligroso ex socio, Lincoln March, del Tribunal de los Búhos, pero Spoiler siguió con su carrera superheroica, imploró a Catwoman que la instruyera en técnicas de lucha y aparecía sin tregua en la vida de Batman. **MM**

PARA EL VENCEDOR...
Durante un tremendo ataque de la villana Madre, Spoiler ayudó a proteger a Cullen, el hermano de Bluebird, y combatió a Madre con héroes como Red Robin y Midnighter.

EN EL ARCHIVO

Antes del evento Flashpoint, Stephanie Brown era la única que hizo de Robin y de Batgirl. Debutó en las páginas de *Detective Comics*, y poco después tuvo un romance con Tim Drake en *Robin*.

Spoiler tenía una vida tumultuosa. Hubo de dar a su bebé en adopción y tenía problemas con su madre soltera. Pero al final se ganó el favor de Batman y remplazó por breve espacio de tiempo a Tim como Robin. El Caballero Oscuro la despidió por no seguir sus normas, pero ella siguió con su carrera de justiciera –con la bendición de Barbara Gordon– y adoptó el nombre y el traje de Batgirl.

HÉROE POR PODERES
Como Batgirl, Stephanie luchó contra el crimen en el campus de la Universidad de Gotham con la ayuda de su propia Oráculo –la experta en ordenadores Proxy–. Gracias a una beca de Batman Inc., se instaló en su propia Batcueva, a la que llamó Firewall.

SPYRAL

DEBUT *Batman, Incorporated* (Vol. 1) #4 **(abr. 2011)**
VERSIÓN ACTUAL *Batman, Incorporated* (Vol. 2) #1 **(jul. 2012)**
BASE Internado femenino de St. Hadrian (Inglaterra)
MIEMBROS NOTABLES **Helena Bertinelli** (Matrona, directora actual de Spyral); **Doctor Dédalo** (Agente Cero, Otto Netz); **Tigre** (Agente 1); **Capucha** (Agente 24, George Cross); **El Gaucho** (Agente 33, Santiago Vargas); **Dick Grayson** (Agente 37); **Mr. Minos** (ex jefe de Spyral); **Elisabeth Netz** (Frau Netz); **Dr. Poppy Ashemore**
ENEMIGOS Batman, Dick Grayson, Tigre

Spyral, la institución de alto secreto que dirige Helena Bertinelli, antes «princesa de la mafia», es una organización de espionaje de corte autodestructivo que genera violencia para engendrar más violencia. La fundó Otto Netz, un científico nazi que se apodó Doctor Dédalo al iniciar su carrera de supervillano.

Tras su muerte, Spyral quedó por un tiempo a cargo del corrupto y taimado Minos, pero luego cayó en manos de su hija, la misteriosa Agente Cero. Mr. Minos había recopilado información sobre los superhéroes de todo el mundo, y su trabajo atrajo la atención de Batman. Cuando se hizo pública la identidad de Nightwing como Dick Grayson, este murió supuestamente a manos del Sindicato del Crimen. Entonces, Batman decidió aprovechar la situación para indagar sobre el misterioso organismo, y convenció a Grayson para que se uniera a Spyral como agente secreto. Todo fue sobre ruedas por un tiempo, y Grayson trabajó con la agente Bertinelli en varias misiones.

ESPÍA CONTRA ESPÍA
Bertinelli quiso dirigir Spyral con más principios morales, pero le fue casi imposible gracias a Spyder, el sistema informático corrupto de la organización.

Luego, Helena sucedió al traidor Mr. Minos como nueva directora de Spyral, y la conciencia informática de la organización, una inteligencia artificial llamada Spyder, le ordenó que matara a Grayson. Como resultado, Grayson y el Agente 1, Tigre, se volvieron contra Spyral y empezaron a matar a sus agentes uno a uno. **MM**

EN EL ARCHIVO

Spyral debutó poco antes del evento Flashpoint. En la versión original, la hija de Netz no era la Agente Cero, sino la Batwoman original, Kathy Kane. Tenía una relación con Batman y trabajaba para Spyral. Eso explicaba por qué los uniformes de combate del internado femenino de St. Hadrian evocaban el amarillo y rojo del traje de Batwoman. Tras Flashpoint, Kathy Kane desapareció de la línea temporal, y en su lugar se introdujo la Agente Cero, Katarina «Luka» Netz.

LOS PECADOS DEL PADRE
La Batwoman original rompió su relación con Batman al saber que Otto Netz era su padre y que la habían dado en adopción.

STALKER

DEBUT *Stalker* **#1 (jun.–jul. 1975)**
VERSIÓN ACTUAL ***Sword of Sorcery*** **(Vol. 2) #4 (mar. 2013)**
ESTATURA 1,73 **PESO** 66 kg
OJOS Rojos **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Tirador experto con habilidades de caza sin par y conocimiento mágico; dispara ráfagas explosivas con las manos y crea portales a otros lugares
ALIADOS Lyll'ana
ENEMIGOS Lucifer

Hace mucho tiempo, el joven rey guerrero Stalker regresó de la guerra y halló a su mujer muriendo de fiebre. Rogó a su dios que salvara su vida y la del hijo que llevaba dentro. Pero lo visitó Lucifer, que le propuso un trato: el alma de un hombre de su sangre por la salud de su esposa y su hijo. Su mujer se recuperó, pero murió en el parto, y Stalker se dio cuenta de que estaba condenado a vagar por la Tierra sin alma, supuestamente, para siempre.

En el mundo actual, Stalker es un sicario, y Lucifer le encargó que matara a Clarissa Rowe. Stalker se quedó atónito al saber que estaba embarazada y era descendiente suya. Luego cayó en que siempre había tenido alma y en que Lucifer reclamaba a ese bebé como parte del trato. Al ver el monstruo en que se había convertido, alejó al niño del demonio. **MM**

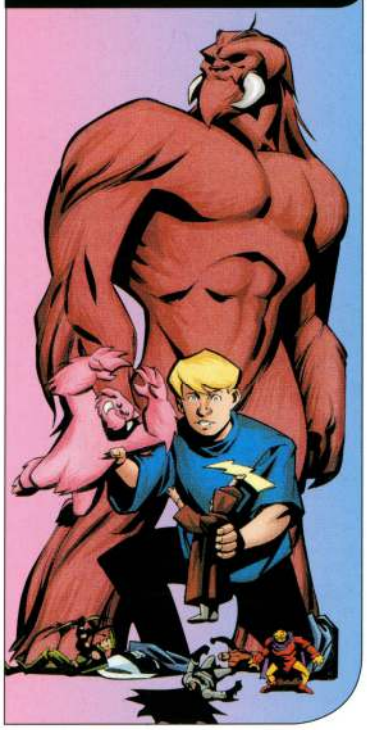
STANLEY Y SU MONSTRUO

DEBUT *The Fox & The Crow* **#95 (dic. 1965–ene. 1966)** **NOMBRE REAL** Stanley Dover Jr.
BASE Star City
ESTATURA 0,97 m **PESO** 29 kg
OJOS Azules **CABELLO** Rubio
PODERES/HABILIDADES Está unido a un poderoso demonio de 3000 años de edad
ALIADOS Spot, el Monstruo
ENEMIGOS Stanley Dover Sr. (alias Star City Slayer, «asesino de Star City»)

Stanley Dover sénior era un diletante de las artes oscuras que trataba de atrapar a un poderoso demonio con magia arcana para transferirle su alma. Pero, cuando conjuró a la bestia infernal, su nieto, también llamado Stanley, quedó vinculado por accidente al demonio en su lugar. Aquel monstruo tímido de buen corazón se llamaba Spot, y se ocultaba en el armario de Stanley, que tenía solo cinco años de edad, y ambos se hicieron amigos antes de que el abuelo Dover supiera de su existencia.

Stanley Sr. se convirtió en el asesino en serie Star City, encarceló a su nieto y llevó a cabo rituales con la sangre de sus víctimas mediante el método del ensayo y error para convocar y capturar al monstruo de Stanley. El vil mago se cruzó con el Flecha Verde Oliver Queen, y, al descubrir que este no tenía alma, se propuso transferir la suya al cuerpo de Queen para atrapar a Spot. Pero, antes de que lo hiciera, Queen recuperó su alma, y el monstruo de Stanley devoró al brujo. **MM**

INOCENCIA PERDIDA
Cuando Stanley y su Monstruo se sorprendieron en el intrincado mundo de Flecha Verde, se desveló el oscuro secreto del muchacho.



STAR BOY [ASTRO]

DEBUT *Adventure Comics* **#282 (mar. 1961)**
VERSIÓN ACTUAL ***Legion of Super-Heroes*** **(Vol. 7) #1 (nov. 2011)**
NOMBRE REAL Thom Kallor
BASE Tierra del siglo XXXI
ESTATURA 1,73 m **PESO** 73 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Puede aumentar el peso de personas y objetos; se formó en la Legión de Superhéroes y un anillo le permite volar **ENEMIGOS** Infinitus, Dominadores

Thom Kallor nació en un observatorio flotante en un hogar de astrónomos del planeta Xanthu, circunstancia única que le concedió el poder de tomar prestada masa de astros. Por desgracia, el joven Thom lo usó para destruir el observatorio. Su familia volvió a Xanthu, y él fue sometido a pruebas para estudiar su extraña condición física, hasta que se fugó de casa.

Atravesó por accidente un cometa, obtuvo poderes parecidos a los de Superman y se unió a la Legión de Superhéroes como Astro. Cuando murieron sus nuevos padres, él siguió en la Legión, aunque llevó a cabo una breve misión en paralelo para la Legión de Héroes Sustitutos. Hace poco viajó al siglo XXI con otros legionarios para abatir a Infinitus, que pretendía aniquilar el universo. **MM**

STAR SAPPHIRE [ZAFIRO ESTELAR]

DATOS

DEBUT *Green Lantern* (Vol. 2) #16 **(oct. 1962)**
VERSIÓN ACTUAL *Green Lantern* (Vol. 5) #7 **(mayo 2012)**
NOMBRE REAL Carol Ferris
BASE Coast City (California)
ESTATURA 1,70 m **PESO** 57 kg **OJOS** Azules **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Voluntad de hierro y amor absorbente; es capaz de usar un anillo o gema violeta que permite volar, ofrece protección, proyecta energía y crea constructos sólidos de luz
ALIADOS Kyle Rayner, Hal Jordan, Hawkman, Hawkgirl
ENEMIGOS Sinestro, Larfleeze, Predador, reina Shrike, Krona, Atrocitus, Primer Linterna, Tercer Ejército, Relic, Oblivion
AFILIACIONES Star Sapphire Corps, zamaronas, Ferris Air/Ferris Aircraft, Nuevos Guardianes

PASIÓN ENCENDIDA
Como todo en su vida, las relaciones de Carol con sus compañeros siempre eran muy complicadas.

HISTORIAS CLÁSICAS

***Green Lantern* (Vol. 2) #73-74 (dic. 1969-ene. 1970)** El amor de Carol por Hal y la inestabilidad mental cada vez mayor de Zafiro Estelar permitieron a Sinestro usarla como arma letal en un ataque contra su enemigo común, el Linterna Verde Hal Jordan.

***Superman* (Vol. 1) #261 (feb. 1973)** Tras un extraño malentendido, la protectora pero inestable Zafiro Estelar lanza un ataque contra Superman creyendo que este ha herido a su consorte, Linterna Verde.

***Action Comics* (Vol. 1) #601 (mayo 1988)** Bajo la influencia del cruel Predador, Zafiro Estelar mata a la Linterna Verde Katma Tui para enviar un mensaje a Hal.

MONTAÑA RUSA EMOCIONAL
Su tiempo con los Nuevos Guardianes le enseñó que el amor no podía darse en un vacío emocional.

Carol Ferris no tenía tiempo para el amor, aunque se debatía entre su afecto por el piloto de pruebas Hal Jordan y su atracción por el héroe Linterna Verde. Ese conflicto emocional condujo al caos cuando las guerreras de un matriarcado extraterrestre la escogieron para llevar el poderoso Zafiro Estelar. Con él, todos su deseos subconscientes podían cumplirse y atacó sin tregua al Linterna Verde para que se doblegara ante ella.

Carol estaba cada vez más estresada. El uso prolongado de la gema violeta –que, cual anillo de poder, albergaba la luz violeta del Amor– afectó a su mente y creó al Predador, una tercera personalidad subconsciente. «Él» la llevaba a la brutalidad y al homicidio, y se desveló como manifestación física de la Entidad que encarnaba la acumulación del amor universal. Al final se curó, pero, cuando la Guerra de Luz enfrentó a todos los colores del espectro emocional, las alienígenas zamaronas buscaron un nuevo sendero hacia el amor universal y le pidieron que liderara el Star Sapphire Corps. Carol prosperó como heroína luchando contra el saqueador Sinestro Corps y los muertos vivientes del Black Lantern Corps, y hasta reformó las pasiones incontroladas del Predador, creando un aspecto más benigno y positivo del amor.

Participó con valor en el advenimiento de la Entidad Blanca de la Vida en «El Día Más Brillante» y en la «Guerra de los Linternas», y se unió a la banda heterogénea de los Guerreros del Espectro de Kyle Rayner como Nueva Guardiana. Su cariño hacia Hal Jordan, tanto tiempo reprimido, afloró mientras se sentía cada vez más atraída por Rayner. Cuando Sinestro, recién reubicado en los Linternas Verdes, secuestró a Jordan, Carol regresó a los Nuevos Guardianes muy motivada.

Al saber que el Espectro Emocional era una fuente finita, los Linternas Verdes decidieron supervisar todo uso de las luces, y Carol se alejó de Jordan y del Linterna Blanca Rayner para irse por su cuenta. **WW**

EN EL ARCHIVO

La Zafiro Estelar de la Edad de Oro era una invasora alienígena que luchó contra Flash. Se reinventó como Carol Ferris, y desde entonces varias mujeres han lucido la gema transformadora. Dela Pharon fue la segunda opción que las zamaronas sugirieron como reina, y Deborah Camille Darnell –alias Remoni-Notra– solo quería poder. La joya abrumó al antiguo amor de Hal Jordan, Jillian Pearlman, que quiso saber a qué mujer quería más Hal.

EL AMOR ES UN CAMPO DE BATALLA
La primera Zafiro Estelar solo amaba la emoción de la guerra y la seducción de la conquista.

STAR SAPPHIRE CORPS

DEBUT *Green Lantern* (Vol. 4) #20 **(jun. 2007)**
VERSIÓN ACTUAL *Green Lantern: New Guardians* (Vol. 1) #1 **(nov. 2011)**
NOMBRE REAL Violet Lantern Corps
BASE Zamaron
MIEMBROS ACTUALES/PODERES Carol Ferris, Fatalidad, Miri Riam, Reina Aga'po Sus miembros usan amor absorbente para dar energía a un anillo violeta de poder que permite volar, protegerse, proyectar energía y crear constructos sólidos de luz
ALIADOS Blue Lantern Corps, Tribu Índigo, Green Lantern Corps
ENEMIGOS Guardianes del Universo, Sinestro Corps

Las Zafiros Estelares son un grupo de mujeres de varias especies cuya energía es el amor. Las crearon las mujeres inmortales de Maltus. Se separaron de sus homólogos masculinos, que reprimían sus emociones, cuando Krona dañó el tejido cósmico y las zamaronas trataron de apaciguar el conflicto universal con el amor. Primero usaron cristales violetas, pero eran indomables y afines al lado más oscuro del amor. Al final obtuvieron anillos de poder gracias a la refinada Luz del Amor de una batería central de poder. Este cuerpo también usó los cristales de conversión para envolver objetivos inmunes u hostiles, programando a sus reclutas de forma gradual para imponerles los intereses del amor. Hasta hace poco, todos sus miembros eran mujeres, salvo Guy Gardner, que halló el amor por breve espacio en su odisea por el espectro emocional.

Los Zafiros Estelares tienen su juramento: «Almas de corazón perdido y de miedo repletas, / a solas en la noche más oscura y completa, / aceptad nuestro anillo, a uniros se os reta, / el amor todo lo conquista... ¡con su luz violeta!». **WW**

EN EL ARCHIVO

Las zamaronas han sufrido grandes y frecuentes modificaciones desde su introducción en 1962. Al principio eran supercientíficas amazonas que recorrían el cosmos en busca de una nueva líder, pero al escoger a Carol Ferris toparon con la resistencia del Linterna Verde.

Luego resultaron ser las mujeres perdidas de los Guardianes de Oa, y tenían su propio programa para dirigir la creación. Su regreso marcó la reconciliación de los inmortales y un nuevo milenio para el universo.

LA UNIÓN HACE LA FUERZA
Al unir sus recursos, hombres y mujeres inmortales llegaron a la Tierra para crear un grupo de Nuevos Guardianes transformadores.

STARLING

DEBUT ***Birds of Prey*** **(Vol. 3) #1 (nov. 2011)**
NOMBRE REAL Evelyn Crawford
BASE Gotham City
OJOS Marrones **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Experta en el combate cuerpo a cuerpo; hábil y agresiva conductora; excelente con las armas de fuego
ALIADOS Canario Negro, Batgirl, Katana
ENEMIGOS Pingüino, Asfixia
AFILIACIONES Aves de Presa, Amanda Waller

Starling es una buscada mercenaria y estratega, una agente encubierta especialista en combate que conoció a Canario Negro cuando ambas se infiltraron en la operación del Pingüino en Gotham City. Cuando las descubrieron, ambas decidieron seguir juntas, y fundaron las Aves de Presa.

Starling demostró su valía en repetidas ocasiones en la lucha contra terroristas como Asfixia y Garra, pero no le iba el trabajo en equipo, se peleaba con los nuevos miembros y era cada vez más despiadada. Entre tanto, suministraba en secreto informes a Amanda Waller sobre los poderes sónicos de Canario Negro.

Cuando las Aves de Presa descubrieron su traición, su colaboración con Mr. Frío y que manipuló a sus camaradas para que lucharan contra el Tribunal de los Búhos, se esfumó. Sigue siendo una fugitiva. **WW**

STARGIRL

DEBUT *Stars and S.T.R.I.P.E.* #0 **(jul. 1999)**
VERSIÓN ACTUAL *Justice League of America* (Vol. 3) #1 **(abr. 2013)**
NOMBRE REAL Courtney Whitmore
BASE Moosonee (Ontario, Canadá); Los Ángeles (California)
ESTATURA 1,65 m **PESO** 62 kg **OJOS** Azules **CABELLO** Rubio
PODERES/HABILIDADES Gimnasta y maestra en artes marciales; su Vara Cósmica aumenta su fuerza, velocidad y agilidad, y le permite volar, generar campos de fuerza y de gravedad, manipular la energía electromagnética, crear constructos de energía, emitir calor y proyectar y absorber energía
ALIADOS Tuan, Supergirl, Miiyahbin, Flecha Verde, Detective Marciano, Alanna Strange
ENEMIGOS Ladrón Sombra, Despero, Cadmus, Sociedad Secreta de Supervillanos, Byth, Infinitus
AFILIACIONES Liga de la Justicia de América, Liga de la Justicia Unida, Legión de Superhéroes

Courtney Whitmore fue la típica niña malcriada hasta que, hurgando en el despacho de su padrastro, halló un traje y una Vara Cósmica. Descubrió sus poderes, y al poco ya sobrevolaba Los Ángeles. Y no pudo ser más oportuna, pues rescató a unos ciudadanos de un incendio y se convirtió en una estrella de los medios de comunicación. Su padrastro, Pat Dugan, montó en cólera, pero no tuvo más remedio que instruirla para que usara bien su equipo. Y también hubo de reconocerle que había dado con su verdadera vocación: ayudar a la gente.

La JLA le pidió que se uniera a su proyecto ARGUS, pero Courtney sabía que lo hizo por motivos publicitarios y que eso no le serviría para impartir justicia. Ignoraba que su directora, Amanda Waller, quería que mantuviera a raya al Ciborg, miembro de la Liga.

Stargirl desempeñó un papel clave en la lucha por frustrar la invasión global del Sindicato del Crimen de Tierra-3, aunque su familia fue uno de los objetivos y su hermanito Ted acabó asesinado. Tras esto, casi abandona, pero sus padres le rogaron que siguiera, así que retomó su destino y se unió a la Liga de la Justicia Unida, que al final lideró. **WW**

EN EL ARCHIVO

En su debut, el padrastro de Courtney solo la dejó ejercer de superheroína en su compañía. Pat Dugan fue el cruzado enmascarado Stripesy en la década de 1940, y después invirtió su talento de ingeniero en construir el traje de guerra mecánico STRIPE (un supertraje robótico con potenciador de energía integrado).

Incapaz de evitar que su rebelde hijastra arriesgara la vida, al principio la acompañó, pero al poco la dejó salir sola.

LISTA PARA EL GRAN MOMENTO
Tras meses de luchar junto a su hijastra, Pat admitió que Courtney era capaz de arreglárselas sola sin problemas.

STARFIRE

DATOS

DEBUT *DC Comics Presents* #26 **(oct. 1981)**
VERSIÓN ACTUAL *Red Hood and the Outlaws* (Vol. 1) #1 **(nov. 2011)**
NOMBRE REAL Princesa Koriand'r of Tamaran
BASE Key West, Florida
ESTATURA 1,85 m **PESO** 95 kg
OJOS Verdes **CABELLO** Rojo
PODERES/HABILIDADES Convierte la radiación ultravioleta en energía que le proporciona fuerza, velocidad, resistencia aumentada, le permite el vuelo antigravitatorio, y proyectar calor y energía; asimila idiomas por contacto; instruida en combate gladiatorio
ALIADOS Orn de la Ciudadela, Dick Grayson, Jason Todd/Capucha Roja, Roy Harper, Atlee, sheriff Stella Gómez
ENEMIGOS Komand'r, Simon Amal/Crux, monstruo Chida, Plaga, Helspont
AFILIACIONES Dominadores, Capucha Roja y los Forajidos, Jóvenes Titanes

HISTORIAS CLÁSICAS

***New Teen Titans* (Vol. 1) #23-25; *New Teen Titans Annual* #1 (sep.-nov. 1982)** Los tratantes de esclavos recuperan a Starfire, quien, con aliados humanos, se embarca en una guerra contra su usurpadora hermana, Blackfire.

***New Teen Titans* (Vol. 2) #14-18 (nov. 1985-mar. 1986)** Koriand'r y los Titanes visitan Tamaran, donde los padres de la princesa la instan a aceptar un matrimonio de Estado para evitar una guerra civil. A su novio, Dick Grayson, no le gusta nada.

***New Titans* (Vol. 1) #109 (mar. 1994)** Tras meses de tragedia personal y creciente violencia, Starfire sufre una transformación radical y se convierte en una guerrera más mala y oscura.

UNA ESTRELLA RUTILANTE
Capucha Roja y Arsenal se mostraban muy protectores con su aliada alienígena Koriand'r, pese a su poder y maestría bélica.

AÑOS DE ESCLAVA
La joven Koriand'r, encarcelada en el planeta Takron, sufrió años de trabajos forzados y drogodependencia inducida.

Esta princesa alienígena huyó de una vida cruel teñida de traición que la condenó a vivir como esclava y rata de laboratorio de la Ciudadela y los Dominadores. Tras años de manifestar increíbles poderes energéticos, dirigió una revuelta y se exilió a la Tierra en la nave de esclavos *S. S. Starfire*. Es una fuerza justiciera deseosa de garantizar que nadie sufra el dolor y la humillación que arruinaron su vida.

La princesa Koriand'r era tan solo una niña cuando su hermana Komand'r la vendió como esclava para apaciguar a unos invasores. Kori pasó su infancia trabajando duro y como sujeto de experimentos científicos. La drogaron hasta hacerla adicta, y solo aligeró su horrenda existencia el deshonrado Orn, un guerrero de la Ciudadela que la enseñó en secreto a luchar y la ayudó a dejar las drogas.

Cuando llegó a la Tierra, Kori pasó un tiempo combatiendo el mal junto a otros jóvenes héroes del planeta, sobre todo con Dick Grayson. Pero al final su memoria quedó maltrecha y se retiró de la interacción humana. El vigilante redivivo Capucha Roja la sacó de su ostracismo y cuidó de ella cuando la admitieron en su grupo, los Forajidos.

Starfire se reunió con los esclavos que liberó durante una misión en la ocupada Tamaran y, tras meses de constante conflicto con la Tierra, los Forajidos se le unieron. Su malhadado planeta se hallaba ahora bajo el ataque de la parasitaria Plaga. Aunque reacia al principio, finalmente Kori logró liberar a su pueblo y reconciliarse con su hermana, que entonces se hacía llamar Blackfire. Juntas sofocaron otra invasión, esta vez de Helspont, el monstruoso señor demoníaco.

Una vez resuelta la situación, Starfire regresó a la Tierra y se estableció en Key West (Florida). Se apartó de la lucha y los conflictos e hizo cuanto pudo por llevar una vida corriente y feliz. **WW**

LA CHICA DE ORO
Starfire era algo obstinada y estaba muy segura de sí misma, pero trabajaba mejor en equipo que en solitario.

EN EL ARCHIVO

En 1980, cuando se presentó Starfire, era una chica ingenua con poderes asombrosos y mal genio. La princesa alienígena siempre decía lo que pensaba y confiaba en los demás de forma implícita. Cuando entró en acción con los Nuevos Jóvenes Titanes hubo que vigilarla constantemente porque mataba con frecuencia sin miramientos. Tras dejarlos, Starfire sirvió con honores en la Liga de la Justicia, junto a los Forajidos y con la fuerza pacificadora interestelar REBELS.

SUPERHEROÍNA AL SOL
Starfire se trasladó a Key West (Florida), como le aconsejó Superman. Nada más llegar, pidió a la sheriff Gómez que la ayudara a encajar.

STARMAN

DATOS

DEBUT (Ted Knight) *Adventure Comics* (Vol. 1) #61 **(abr. 1941)**
(Jack Knight) *Zero Hour* (Vol. 1) #1 **(sep. 1994)**
NOMBRE REAL Jack Knight
BASE Opal City
ESTATURA 1,85 m **PESO** 75 kg **OJOS** Negros **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES La Vara Cósmica le permite volar, levantar objetos, proyectar energía, producir calor extremo y generar campos de fuerza
ALIADOS Ted Knight, Will Payton, Sadie Falk, familia O'Dare, Sombra, Jake «Bobo» Benetti, Dama Fantasma, Mikaal Tomas, Solomon Grundy, Hamilton Drew, Cóndor Negro, Charity, Ralph y Sue Dibny
ENEMIGOS Kyle, Bliss, Nash, Niebla, Culp, Secta de Ragdoll, Doctor Pip, Spider, Doctor Fósforo
AFILIACIONES Sociedad de la Justicia de América, Ralph y Sue Dibny

MUERTO PARLANTE
A veces, su difunto hermano se le aparecía en sueños. Le ofrecía consejo o debatía con él, y también llevaba a algún que otro invitado y le hacía advertencias veladas.

Jack pertenecía a un linaje de superhéroes. Era pariente de la primera Dama Fantasma, y su padre era el misterioso Starman de la II Guerra Mundial. Pero se contentaba con que su hermano mayor, David, blandiera la Vara Cósmica como paladín de Opal City mientras él cultivaba su amor por la historia y la cultura popular. Eso cambió cuando mataron a David.

Jack Knight se convirtió en Starman cuando al asesinato de David le siguió un atentado contra su vida. Se hizo con un prototipo de vara que su padre había descartado, venció a los homicidas y se erigió en protector de la ciudad. Pese a sus reservas, lo atraía la vida de aventurero y explorador, aunque se negaba en redondo a llevar uniforme.

Era un héroe nato que salvó a Opal City de muchas amenazas, y hasta ayudó a recuperar a la Sociedad de la Justicia de América (JSA) para la edad moderna. No era nada convencional. Alejó del mal camino a supervillanos como Bobo Bennetti, Solomon Grundy y la Sombra, y prefería dialogar a luchar. No obstante, cuando urgía, no ahorraba en golpes. Durante una batalla de órdago por Opal, lideró a una improbable coalición de héroes contra las fuerzas salvajes del mago terrorista Culp.

Lo que más le gustaba era usar sus poderes para aprender secretos olvidados. Una vez viajó a través del tiempo y el espacio para cartografiar la conexión entre todos los héroes que se habían llamado Starman. Cuando nació su hija, se jubiló y entregó la Vara Cósmica a la heroína adolescente Courtney Whitmore, que honró el legado como Stargirl. **WW**

VIERON LAS ESTRELLAS
El Vengador Astral aplastó a muchos enemigos de América, amparado por la gloria y el poder acumulados de los cielos.

EN EL ARCHIVO

Ted Knight se convirtió en Starman tras inventar una vara de gravedad que reunía y concentraba energía ambiental de los astros; luego, la refinó y mejoró hasta que creó la Vara Cósmica, que usaron posteriores generaciones de héroes. Tras contribuir al Proyecto Manhattan sufrió una crisis nerviosa que interrumpió su carrera, pero se recuperó y reanudó su papel de justiciero hasta que la edad se lo permitió. Su hijo mayor, David, lo sustituyó como Starman.

Entre los que han asumido su papel se cuenta Charles McNider (el Dr. Medianoche), que remplazó a Ted durante su crisis nerviosa. A McNider lo siguió David Knight, quien, en el momento de morir, fue arrojado al pasado, a décadas de allí.

Mikaal Tomas, un alienígena y potencial conquistador, repudió el plan de su especie de invadir la Tierra y se convirtió en Starman, su guardián. Otro extraterrestre, el Príncipe Gavyn de la Corona Imperial, protegió sus dominios como Starman hasta que murió luchando contra Eclipso. Su esencia chocó con el terrícola Will Payton y lo transformó en Starman. Por último, Farris Knight, descendiente lejano de Jack Knight, fue el Starman del siglo DCCCLIII.

Dr. Medianoche

Will Payton

Mikaal Tomas

David Knight

Príncipe Gavyn

Farris Knight

UN CABALLERO ILUMINADO
Jack no permitió que su enorme poder eclipsara el asombro de su mirada ni la alegría de su corazón.

HISTORIAS CLÁSICAS

***Starman* (Vol. 2) #5 (mar. 1995)** Jack tiene una dolorosa discusión con su difunto hermano. Resuelven asuntos fraternales y sientan las bases para años futuros de sabios consejos.

***Starman* (Vol. 2) #30-33 (mayo-ago. 1995)** El fantasma del legendario pirata Jon Valor salva a Jack, y este lo ayuda a lograr el descanso eterno.

***Starman* (Vol. 2) #77-79 (mayo-jul. 2001)** Jack descubre que, al morir, su hermano David viajó al pasado, y, junto con el Dr. Medianoche, luchó contra el crimen como un nuevo Starman mientras Ted Knight estaba incapacitado.

CONQUISTADOR DE MUNDOS
Cobi se unió a un parásito Starro y se convirtió en un guerrero casi imparable capaz de abatir ejércitos en solitario.

STARRO THE STAR CONQUEROR [STARRO EL CONQUISTADOR]

DEBUT (Starro) *The Brave and the Bold* (Vol. 1) #28 **(feb.-mar. 1960)**; (Starro el Conquistador/Cobi) *REBELS* (Vol. 2) #5 **(ago. 2009)**
VERSIÓN ACTUAL *Justice League* (Vol. 2) #6 **(abr. 2012)**
NOMBRE REAL Cobi
OJOS Negros **CABELLO** Es calvo
PODERES/HABILIDADES Fuerza y resistencia inmensas; controla a billones de seres con parásitos Starro; engendra esporas
ALIADOS Alta Vanguardia **ENEMIGOS** REBELS

UNA LIGA LEGENDARIA
Un alienígena Starro descubrió la Tierra y quiso tomarla con sus poderes de control mental. Por suerte, la Liga de la Justicia lo derrotó en su primera misión oficial como equipo.

Los Starros son una raza de alienígenas gigantes en forma de estrella marina que esclavizan a otras especies con sus esporas parasitarias. Sus vastas Estrellas Madre penetraron el espacio intergaláctico, y a su paso conquistaron y asimilaron varios mundos habitados con crueldad.

Atacaron el planeta Hatorei y empezaron a incorporar a sus habitantes, pero el vínculo psíquico que estos compartían permitió que parte de la población se rebelara. Un joven llamado Cobi se extrajo la espora Starro de la cabeza, y una Estrella Madre inmadura se quedó unida a su pecho al tratar de atacarlo. Entonces crearon un vínculo en el que Cobi estaba al mando y dominó a todas las especies Starro. Se convirtió en Starro el Conquistador, tomó nueve galaxias y ejerció un control psíquico implacable sobre billones de seres. Sus reclutas eran la Alta Vanguardia, a quienes permitía conservar cierto libre albedrío.

Sus fuerzas trataron de conquistar la Tierra varias veces. Su primera incursión fue sofocada por un grupo de héroes que se unieron para abatirlos, a raíz de lo cual nació la Liga de la Justicia de América. Pero el inmutable Starro perpetró otros ataques, que fueron frustrados por Vril Dox y la LEGIÓN. **SW**

CARA A CARA
Cuando una espora lo obligó a matar a su hermano, Cobi escapó a su control y se la arrancó de la cabeza.

STEEL II

DEBUT *Justice League of America Annual* (Vol. 1) #2 **(oct. 1984)**
VERSIÓN ACTUAL *Convergence: JLA* (Vol. 1) #1 **(jun. 2015)**
NOMBRE REAL Henry «Hank» Heywood III
ESTATURA 1,80 m **PESO** 172 kg
OJOS Azules **CABELLO** Rojo
PODERES/HABILIDADES Mejoras cibernéticas, esqueleto de aleación y un traje blindado que le brinda fuerza, velocidad y resistencia prodigiosas
ALIADOS Hank Heywood Sr. (abuelo), Dale Gunn
ENEMIGOS Hermandad del Mal, Despero, Profesor Ivo
AFILIACIONES Liga de la Justicia de América, Liga de la Justicia Detroit, Búnker

Cuando Hank Heywood Jr. murió en Vietnam, su hijo, Henry «Hank» Heywood III, quedó a cargo de su abuelo, Hank Sr., un viejo empeñado en construir la máquina de combate perfecta que le llevó años de sufrimiento, experimentando con él y mejorándolo en su intento desesperado de crear un supersoldado ciborg.

En la II Guerra Mundial, Hank Heywood senior estuvo en los marines, pero una bomba lo hirió de gravedad. Su colega y mentor, el Dr. Gilbert Giles, lo reconstruyó con huesos de metal y micromotores, y así creó el prototipo del superhéroe Steel. Como tal, Heywood salvó a Winston Churchill y estuvo a punto de asesinar a Hitler, pero lo capturaron y le lavaron el cerebro. A su vuelta, trató de matar a Churchill, pero el Escuadrón Estrella lo evitó. Lo desprogramaron, y el presidente Roosevelt lo promocionó a «Comandante Steel», y luego se unió al Escuadrón Estrella. Tras la guerra se hizo rico diseñando munición, obsesionado con la idea de que América necesitaba mejores armas humanas para protegerse.

UN SOLDADO MECÁNICO
Sus huesos de acero y sus micromotores lo convirtieron en uno de los primeros ciborgs de éxito.

El joven Hank no aceptó los planes que su abuelo tenía para él. Quería usar sus poderes para ayudar a la gente corriente, y se unió a la Liga de la Justicia como Steel II. En Detroit ofreció a la Liga una base en un búnker, y juntos se enfrentaron a muchas situaciones increíbles, entre ellas, a la de un «año perdido» en un universo alternativo. Esta última culminó en un combate con metahumanos rivales de una realidad tangencial para salvar Gotham.

El valiente e indómito Steel II cayó en un coma luchando contra un androide del profesor Ivo, y Despero lo mató al destruir sus sistemas de soporte vital. Su abuelo vivió unos años más, y abandonó su largo retiro como civil, pero murió luchando contra el villano cósmico Eclipso. **SW**

CODO CON CODO
La Liga de la Justicia le brindó camaradería y lo más parecido que tuvo a una familia. Estaba orgulloso de resistir, luchar o morir con ella.

STEEL [ACERO]

DATOS

DEBUT *Steel, the Indestructible Man* #1 **(mar. 1978)**
VERSIÓN ACTUAL *Action Comics* (Vol. 2) #2 **(dic. 2011)**
NOMBRE REAL John Henry Irons
BASE Steelworks
ESTATURA 2,01 m **PESO** 132 kg **OJOS** Marrones **CABELLO** Es calvo
PODERES/HABILIDADES Brillante inventor; su traje blindado potencia su fuerza y le permite volar con sus botas cohete
ALIADOS Superman, Wonder Woman, Batman, Animal Man, Lana Lang, Escuadrón Suicida
ENEMIGOS Metalo, Podredumbre, Brainiac
AFILIACIONES Infinity Inc.

TRAJE PROTECTOR
Su blindaje de acero orgánico lo protege de infecciones de otros mundos. Y puede cubrir a otros con su metal líquido para salvarlos.

TODO UN PILAR
Durante el ataque de Brainiac a Metrópolis, Steel usó su traje para evitar que se derrumbara un puente.

Lleva el nombre de un héroe folclórico norteamericano, un trabajador del acero en el sector del ferrocarril. Con su maestría técnica creó un traje blindado y se convirtió en el poderoso héroe Steel. Es aliado y muy amigo de Superman, y estuvo a su lado durante los conflictos con Brainiac y Doomsday. Además, es el dueño de Steelworks, empresa dedicada a construir un mundo mejor mediante la tecnología.

El ingeniero John Henry Irons trabajó para el general Sam Lane, del Ejército de EE UU, y creó el sistema avanzado de interfaz cibernética Metal-0 para el programa Steel Soldier, ideado para crear tropas blindadas. Pero dimitió cuando vio a Lex Luthor, asesor de Lane, torturar a Superman.

Irons se colocó el traje experimental de Steel Soldier cuando Brainiac atacó la Tierra. Con él ayudó a Superman a abatir al villano, al que controlaba Metallo, y proteger Metrópolis. El heroísmo de Superman lo inspiró, y fundó la Steelworks Company para fomentar un uso ético de la tecnología. Ayudó a Animal Man a luchar contra la invasora Podredumbre y se unió al Escuadrón Suicida en su batalla contra OMAC cuando el Sindicato del Crimen invadió la Tierra.

Cuando el monstruoso Doomsday fue liberado de la Zona Negativa y se dedicó a asolar la Tierra, Steel lo combatió en África, y contrajo una infección que causaba degeneración celular. Sin embargo, desarrolló una piel orgánica de acero que detuvo el avance de la enfermedad. Cuando Superman también contrajo el virus Doomsday y fue transformándose en un monstruo, Irons protegió a su amigo de los ataques de Metallo y Calavera Atómica.

Steel y Lana Lang viajaron al espacio cuando la flota de Brainiac entró en el sistema solar para perpetrar otra invasión de la Tierra. Juntos lucharon contra el secuaz de Brainiac, el Superman Cyborg, y cuando su embarcación peligró, Irons usó su acero orgánico para salvar a Lana. Luego, Superman se les unió y detuvo la invasión de Brainiac; después, Irons y Lana empezaron a salir. **SW**

EN EL ARCHIVO

En el universo previo a Flashpoint, el ingeniero John Henry Irons creó la avanzada arma Toastmaster para Industrias AmerTek pero dimitió cuando esta cayó en malas manos. Trabajando en la construcción se cayó de un rascacielos, y Superman lo salvó.

Cuando el Hombre de Acero murió en «La muerte de Superman», Irons construyó un traje blindado y se convirtió en el héroe Steel, uno de los cuatro nuevos paladines que emergieron para honrar el legado de Superman. Irons murió luchando en «Nuestros mundos en guerra», pero regresó a la vida tras enfundarse la armadura Aegis. Por desgracia, esta lo dominó, y Superman tuvo que salvarlo de nuevo.

Irons se retiró, y su sobrina Natasha se convirtió en Steel, pero él se enfundó otra vez el traje para ser el líder de Infinity Inc.

LUCHA POR EL TÍTULO
Tras la muerte de Superman, Steel topó con otros sucesores del As de la Acción, como Superboy (Kon-El).

HISTORIAS CLÁSICAS

***Superman: The Man of Steel* #22-26 (jun.-oct. 1993)** Tras la muerte de Superman, John Henry Irons construye la armadura de Steel y se erige en héroe para seguir con el legado del gran campeón de Metrópolis.

***Superman Versus Darkseid: Apokolips Now!* (Vol. 1) #1 (mar. 2003)** La armadura Aegis controla a John Henry Irons, y Superman lidera una invasión de Apokolips para recuperar a su amigo.

***Infinity, Inc.* (Vol. 2) #1-12 (nov. 2007-oct. 2008)** Steel dirige a un nuevo equipo de Infinity, Inc., que incluye a su sobrina Natasha (Starlight/Vaporlock), pero al final se pelean con su patrocinador, Lex Luthor.

STEPPENWOLF

DEBUT *New Gods* (Vol. 1) #7 **(feb.-mar. 1972)**
VERSIÓN ACTUAL *Justice League* (Vol. 2) #6 **(abr. 2012)**
BASE Apokolips
ESTATURA 1,83 m **PESO** 92 kg **OJOS** Negros **CABELLO** Rojo
PODERES/HABILIDADES Su cable lazo dispara chorros de energía y atrapa a sus adversarios; electrohacha; experto espadachín
ALIADOS Darkseid **ENEMIGOS** Maravillas del Mundo, Brutaal
AFILIACIONES Perros Hambrientos

MIEDO Y FURIA
Steppenwolf quiso edificar su propio imperio terrícola junto a su salvaje hija amazona, Furia.

Este general apokoliptiano, comandante de los Perros Hambrientos, guio a un ejército contra la Tierra con Desaad hasta que el Ciborg saboteó sus boom tubos y los atrapó en Tierra-2. Impertérrito, quiso conquistar aquel mundo en nombre de Darkseid con un generador de Anti-Vida para controlar mentes en masa y liberar a un ejército de Pandemonios.

Mató a la Wonder Woman y el Kal-L de Tierra-2 antes de que Batman se sacrificara para propagar un virus entre los Parademonios y dejara al villano a merced del Ejército Mundial y las Maravillas. Steppenwolf murió a manos de Brutaal, un clon de Superman que lo asesinó en directo por televisión. Pero resucitó por medios ignorados, y volvió a la carga del lado de Darkseid contra Mobius el Anti-Monitor, entonces el Anti-Dios. **AI**

EN EL ARCHIVO

La anterior encarnación de Steppenwolf fue como tío de Darkseid y gobernante de Apokolips, tras el reino de Heggra, la madre de Darkseid y hermana de Steppenwolf. Darkseid lo usó para iniciar una guerra entre Apokolips y Nueva Génesis, guerra que acabó cuando lo asesinó Izaya el Heredero. La avanzada tecnología apokoliptiana lo revivió, pero volvió a morir durante el evento «La muerte de los Nuevos Dioses».

LOS VIEJOS SOLDADOS NUNCA MUEREN
El tío de Darkseid despreciaba el politiqueo y el doble juego; solo vivía por la emoción del combate y la matanza.

STOMPA

DEBUT ***Mister Miracle*** **(Vol. 1) #6 (ene.-feb. 1972)**
VERSIÓN ACTUAL ***Justice League*** **(Vol. 2) #50 (jul. 2016)**
BASE Apokolips
ESTATURA 1,73 m **PESO** 150 kg
PODERES/HABILIDADES Sus pesadas botas pulverizan hasta el material más denso
ENEMIGOS Supergirl, Superman

Se crió en el lejano Apokolips, y la vil Abuela Bondad la instruyó ella misma para aterrorizar. Es miembro de las temibles Furias Femeninas, un escuadrón de élite de guerreras de las fuerzas especiales de Darkseid. Como indica su nombre, Stompa (de *stomp*, «pisotear»), se sirve de su poderoso volumen para aplastar a los enemigos de Darkseid bajo sus botas. Es más fuerte que un Parademonio e igual de mala.

Stompa se contaba entre las Furias que Darkseid mandó a la Tierra para capturar a Kara Zor-El, la prima kryptoniana de Superman, a fin de que el temible señor de Apokolips moldeara a su gusto a la joven Supergirl. Tal como se esperaba, la misión enfrentó a Stompa y a las Furias con los mejores héroes de la Tierra, en especial con Superman y Batman, mientras dos mundos luchaban por el alma de la joven kryptoniana. **SB**

STEWART, JOHN

DEBUT *Green Lantern* (Vol. 2) #87 **(dic. 1971-ene. 1972)**
VERSIÓN ACTUAL *Green Lantern Corps* (Vol. 3) #1 **(nov. 2011)**
NOMBRE REAL John Stewart **BASE** Mogo
ESTATURA 1,85 m **PESO** 92 kg **OJOS** Negros **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Su anillo de Linterna Verde genera constructos de luz sólidos, le permite viajar por el espacio, contiene una vasta base de datos de información de todo el universo y hace casi invulnerable a su usuario
ALIADOS Hal Jordan, Guy Gardner, Fatalidad
ENEMIGOS Guardianes, Primer Linterna
AFILIACIONES Green Lantern Corps

John Stewart nació en Detroit y se hizo arquitecto tras servir con los marines. Superó las pruebas de los Guardianes del Universo e ingresó en el Green Lantern Corps como refuerzo de Hal Jordan. Allí conoció a otros Linternas humanos –Jordan, Kyle Rayner y Guy Gardner– y, cuando Jordan y Rayner dejaron el cuerpo, acabó entre su liderazgo.

Investigó junto con Gardner el peligro que amenazaba la red defensiva oana, y se vio obligado a matar a un camarada vulnerable. Los Linternas Alfa lo sentenciaron a muerte, pero Gardner lo ayudó a escapar, y ambos descubrieron que los Guardianes estaban usando a los Linternas Alfa para destruir al Green Lantern Corps. A continuación, los Guardianes crearon al Tercer Ejército, formado por tropas clonadas del Primer Linterna, Volthoom. Durante esta batalla consiguiente, el planeta consciente Mogo se reformó y se unió al Green Lantern Corps antes de que Volthoom y el Tercer Ejército quedaran destruidos. Después, Stewart se afincó en Mogo y empezó a trabajar en su compleja relación con la Zafiro Estelar Fatalidad. Gracias a su distinguido historial de servicio con los Linternas, forma parte de la Guardia de Honor Oana. **AI**

QUIEN FUE MARINE...
John Stewart fue marine antes de ser un Linterna Verde, y lleva el cuerpo en la sangre.

EN EL ARCHIVO

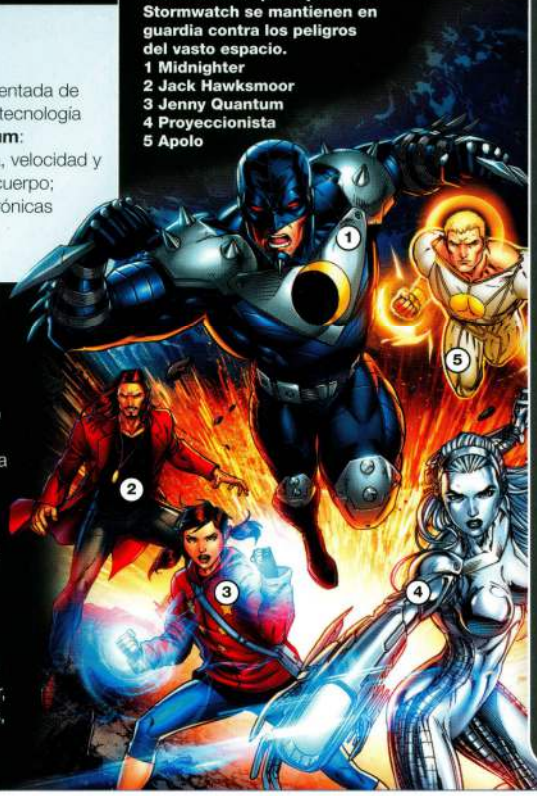
A lo largo de su carrera como Linterna Verde, John Stewart siempre se ha debatido entre los fines pacíficos y los medios violentos, y ha sufrido mucho desde que aceptó el anillo de poder. Perdió a su esposa, Katma Tui, y tuvo que cargar con la culpa de aniquilar por accidente el planeta Xanshi. Pero su vida se iluminó cuando tuvo la oportunidad de poner sus conocimientos de arquitecto al servicio de la Liga de la Justicia de América. Para ella diseñó su sede en Washington D. C.

ANILLO DE PODER
John Stewart siente por primera vez el poder del anillo verde cuando los Guardianes del Universo le dan el visto bueno.

STORMWATCH

DEBUT *Stormwatch* #1 **(mar. 1993)**
VERSIÓN ACTUAL *Stormwatch* (Vol. 3) #1 **(nov. 2011)**
BASE Ojo de la Tormenta, Skywatch
MIEMBROS ACTUALES/PODERES **Apollo**: proyecta energía alimentada de protones, vuela, tiene fuerza sobrehumana; **Jack Hawksmoor**: su tecnología alienígena le da superpoderes en entornos urbanos; **Jenny Quantum**: teleportación, proyección de campos de fuerza; **Midnighter**: fuerza, velocidad y sentidos cibermejorados y talento avanzado en combate cuerpo a cuerpo; **Proyeccionista**: percepción y control de las comunicaciones electrónicas
ALIADOS Gabinete en la Sombra
ENEMIGOS Demonitas, Pueblo Oculto

EN GUARDIA
Los miembros principales de Stormwatch se mantienen en guardia contra los peligros del vasto espacio.
1 Midnighter
2 Jack Hawksmoor
3 Jenny Quantum
4 Proyeccionista
5 Apolo



El origen de Stormwatch se remonta a la Edad Media, cuando sus integrantes se llamaban los Caballeros del Demonio. Entre sus primeros miembros se contaban Artisan, Madame Xanadú y Vandal Savage. Empezaron a conocerse como Stormwatch en el siglo XIV, cuando combatieron a los extraterrestres demonitas. El grupo solía formarse en torno a un Niño del Siglo, una persona que tenía poderes porque había nacido al tocar la medianoche cuando empezaba un nuevo siglo. En el siglo XVIII, Stormwatch desveló su existencia a los gobiernos mundiales, hecho que sus consejeros, los Señores Sombríos, consideraron enseguida un error. Luego procuró borrar su existencia de la historia, cosa que logró a principios del siglo siguiente.

En los albores del siglo XXI, el equipo se desestabilizó, pues ahora competía con la Liga de la Justicia en su lucha histórica contra amenazas alienígenas. Adam Uno (avatar de Merlin, uno de los miembros originales de Stormwatch) reclutó a la nueva Niña del Siglo, Jenny Quantum, para mantener al grupo en la nueva era. Otros componentes principales fueron Jack Hawksmoor, Apolo y Midnighter, y, por un tiempo, el Detective Marciano. Se enfrentaron a los demonitas, al Pueblo Oculto y los Linternas Rojas, entre otros peligros, sin desvelar jamás su existencia. **Al**

EN EL ARCHIVO

El Stormwatch original se formó tras el desastre a bordo de la Monitor One, una estación espacial de la ONU. Aquel suceso transformó al Team One de la estación en la peligrosa Warguard. Esta fue derrotada, y se reclutó a un nuevo equipo: Stormwatch. Sus miembros eran «Simientes», humanos con superpoderes, y su sede era la plataforma orbital Skywatch, desde la que controlaban amenazas terrestres y alienígenas.

EL PRECIO DE LA VIGILANCIA
Ninguna fuerza hostil podía con los vigilantes metahumanos de la Tierra, pero la disensión interna y los intereses individuales los separaron.

STRANGE, ADAM

DEBUT *Showcase* #17 **(nov.-dic. 1958)**
VERSIÓN ACTUAL *Justice League United* #0 **(jun. 2014)**
BASE Rann
ESTATURA 1,83 m **PESO** 79 kg
OJOS Azules **CABELLO** Rubio
PODERES/HABILIDADES Piloto experto y aventurero de múltiples talentos; su avanzada tecnología ranniana incluye armas y un traje espacial
ALIADOS Alanna, Sardath **ENEMIGOS** Byth Rok, Ultra el Multialienígena **AFILIACIONES** Liga de la Justicia Unida

El antropólogo Adam Strange se hallaba trabajando cerca de James Bay, en el norte de Ontario, con su alumna Alanna Lewis, cuando un extraño rayo hizo que esta se esfumara. Después, Adam descubrió un curioso esqueleto y se lo enseñó a Animal Man y Star Girl. Juntos investigaron el caso, y toparon con lo que parecía ser una fosa común de alienígenas –y una base alienígena subterránea secreta –. Mientras repelía un ataque, Strange recibió un golpe y cayó en la base. Se armó de un traje con mochila propulsora y una potente pistola de rayos que había a mano y volvió a la carga. Él y el resto de la nueva Liga de la Justicia Unida acabaron transportados a Rann, donde descubrieron que Byth Rok era el responsable del secuestro de Alanna.

El impredecible Rayo Zeta, que los había llevado a Rann, los devolvió luego a la Tierra. Strange se reunió con Alanna cuando él y la Liga de la Justicia Unida lucharon contra Ultra el Multialienígena. A caballo entre la Tierra y Rann, Strange (ya casado con Alanna) se enfrentó a Byth Rok junto a la Legión de Superhéroes, desplazada en el tiempo. Strange y la JLU participaron en el contrataque de la JLA contra Vandal Savage cuando este sitió su atalaya. **Al**

CONSIGUE UNA MOCHILA: VIAJARÁS
Adam Strange experimenta con las maravillas tecnológicas que halló en la base clandestina alienígena.

EN EL ARCHIVO

Adam Strange apareció en 1958, en *Showcase*, título de DC Comics que también catapultó la carrera del Flash de la Edad de Plata (Barry Allen). En su debut, Adam era un antropólogo y aventurero al que un Rayo Zeta transportaba a Rann, un planeta de tecnología avanzada que experimentaba con dicho rayo. A su llegada a Rann se enamoró de Alanna, hija del científico Sardath, creador del Rayo Zeta.

A esta aventura siguieron otras, cada una limitada a la fluctuante duración de los poderes del Rayo Zeta, que prolongó el romance en ciernes entre Strange y Alanna. Al final se casaron en Rann, y la Liga de la Justicia de América acudió a la boda.

MÁS VALE MAÑA QUE FUERZA
A medida que afrontaba peligros, Adam Strange ganó fama por recurrir a su ingenio tanto como a su armamento... y a su emblemática ropa.

STRANGE, HUGO

DEBUT *Detective Comics* #36 **(feb. 1940)**
VERSIÓN ACTUAL *Detective Comics* (Vol. 2) #5 **(mar. 2012)**
BASE Gotham City
ESTATURA 1,78 m **PESO** 77 kg **OJOS** Grises **CABELLO** No tiene
PODERES/HABILIDADES Instruido en psicología; brillante mente deductiva
ENEMIGOS Batman

El director en funciones de Empresas Wayne, Philip Kane, contrató a Hugo Strange cuando Bruce Wayne se ausentó para buscar al asesino de sus padres. Su labor consistía en investigar los misterios de la mente explorando el solapamiento entre la fisiología y la psicología del cerebro. Cuando Wayne regresó, Strange dejó la empresa y fundó un laboratorio de investigación en el Asilo Arkham, donde estudió las mentes aberrantes de sus reclusos y estableció una relación laboral con Harleen Quinzel. Allí retomó la relación con su hijo, Eli. Y es que este acabó preso porque unos gánsteres rusos lo sorprendieron haciendo trampas en el juego y casi termina asesinado. Strange lo involucró en su plan para liberar el gas del miedo del Espantapájaros en Gotham.

Mientras Strange estuvo en Arkham, el Infiltrado lo reclutó para la Sociedad Secreta de Supervillanos, para la que trabajó entre bastidores. Además, continuó practicando la medicina y trabajó, entre otros, con Roy Harper. Ello le permitió incluir a los Forajidos en otra intriga. **AI**

TODO ESTÁ EN LA MENTE
Como psicólogo profesional, Strange gozaba de una poderosa posición de autoridad para llevar a cabo sus planes.

EN EL ARCHIVO

Hugo Strange fue uno de los pocos que dedujeron la identidad secreta de Batman. Cobró fama como asesor psicológico en los programas de entrevistas de Gotham City, donde especulaba sobre la psique y la motivación del héroe.

Por suerte para Batman, la inestabilidad mental de Strange le impedía retener por mucho tiempo lo que sabía, y así el Caballero Oscuro logró evitar el peligro de que diera a conocer su identidad.

UNA MANÍA ENMASCARADA
El maestro intrigante tenía una obsesión particular con Batman.

STRIFE

DEBUT *Wonder Woman* **(Vol. 1) #183 (jul.–ago. 1969)**
VERSIÓN ACTUAL *Wonder Woman* **(Vol. 4) #2 (dic. 2011)**
NOMBRE REAL Eris **BASE** Olimpo
OJOS Dorados **CABELLO** Blanco
PODERES/HABILIDADES Vastos poderes sobrenaturales concedidos por los dioses del Olimpo
ENEMIGOS Primogénito
AFILIACIONES Olimpo

Era hermana de Ares y sufría de una maldad casi pueril. Su carácter la llevaba a arruinar toda paz o alianza, y se deleitaba creando confusión entre enemigos y aliados por igual, de modo que era muy difícil saber de qué lado estaba.

Cuando Zeus desapareció del Olimpo, Strife vio la ocasión de sembrar el caos entre las amazonas y en el monte Olimpo. A tal fin, se presentó en Temiscira y propagó el rumor del origen secreto de su hermanastra Wonder Woman, de modo que Diana tuvo que irse durante una temporada. También desveló el romance de Zeus con la reina amazona Hipólita. Al mismo tiempo, Strife fomentó la división entre las amazonas, lo cual condujo a la creación de Donna Troy y a la guerra civil en Temiscira. Ello, a su vez, resultó en la cruel masacre de los Hijos de Hefesto. **AI**

STRIPESY

DEBUT *Star-Spangled Comics* **#1 (oct. 1941)**
VERSIÓN ACTUAL *Justice League of America* **(Vol. 3) #10 (feb. 2014)**
NOMBRE REAL Patrick Dugan
BASE Blue Valley (Nebraska)
ESTATURA 1,85 m **PESO** 95 kg
OJOS Azules **CABELLO** Rojo
PODERES/HABILIDADES Gran intelecto y habilidad como mecánico

Pat Dugan era el chófer de Sylvester Pemberton III cuando ambos se convirtieron respectivamente en Stripesy y el Star-Spangled Kid. Tras sus proezas en la II Guerra Mundial, el dúo se unió a los Siete Soldados de la Victoria, y en una misión se quedó desplazado en el tiempo. Pat volvió al presente, se casó y tuvo un hijo, Michael. Su exposición al flujo temporal lo envejeció a marchas forzadas, proceso que frenaron los mágicos héroes de la JSA.

Después, Pat se divorció, y luego se casó con Barbara Whitmore. Cuando su hija adoptiva, Courtney Whitmore, reclamó el cinturón cósmico del Star-Spangled Kid, Pat volvió a la acción con un traje robótico, y se hicieron llamar Stargirl y STRIPE. La familia se mudó a Metrópolis para trabajar en Steelworks, de John Henry Irons, y luego regresó a Blue Valley. **AI**

STRIX

DEBUT *Batgirl* **(Vol. 4) #9 (jul. 2012)**
NOMBRE REAL Mary Turner
BASE Gotham City
ESTATURA 1,68 m **PESO** 57 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Inmortalidad; curación; acrobacia; artes marciales; manejo de la espada
ALIADOS Catwoman **ENEMIGOS** Tribunal de los Búhos **AFILIACIONES** Aves de Presa

En la II Guerra Mundial, una bomba globo japonesa estalló en el pueblo de Mary Turner, en Oregón, y mató a su familia. Ella quedó deformada por las quemaduras y se hizo acróbata de circo. Luego se unió al Tribunal de los Búhos, y este le dio el poder de la inmortalidad y la curación de una Garra.

Durante la guerra del Tribunal con la familia Batman, luchó contra Batgirl y Catwoman, pero cambió de bando gracias a Batgirl. Esta llevó a Strix a las Aves de Presa, y con ellas combatió a agentes de Basilisco y del Tribunal.

Mr. Frío la obligó a llevarlo al laboratorio donde obtuvo sus poderes, amenazándola con matar a Starling, de las Aves de Presa. Pero Strix descubrió que era una trampa; la traidora Starling se había aliado con él. **AI**

SUPERMEN OF AMERICA

DEBUT *Supermen of America* **#1 (mar. 1999)**
BASE Metrópolis
MIEMBROS/PODERES Brahma (Cal Usjak): superfuerza e invulnerabilidad; **Loser** (Theo Storm): posee un potente campo de fuerza dérmico; **Maximum** (Max Williams): canaliza ráfagas de energía sobrehumana; **Outburst** (Mitch Anderson): manipula campos magnéticos; **Pyrogen** (Claudio Tielli): piroquinético que controla las llamas; **Loto Blanco** (Nona Lin): maestra en artes marciales; su aura mística genera un campo de fuerza que puede manipular
ALIADOS Lex Luthor **ENEMIGOS** OMAC

La breve ausencia de Superman de Metrópolis dejó un vacío de poder heroico que suplieron los Supermen of America para defender el planeta Tierra. Este equipo de adolescentes obtuvo el sorprendente patrocinio del eterno adversario del Hombre de Acero, el magnate Lex Luthor.

Junior K-D, cantante del grupo Crossfire, recibió un disparo en un concierto benéfico en Metrópolis, y el caos resultante obligó a entrar en acción al joven héroe Outburst. Con Superman como modelo, Outburst aceptó con gusto la oferta de Luthor de reclutar a un equipo de jóvenes metahumanos. Al poco había reunido a Brahma, Loser, Psilencer, Pyrogen y a Loto Blanco para formar los Supermen of America. El grupo ayudó a sofocar la violencia del hampa en Metrópolis y hasta mató a varios supervillanos crecidos ante la ausencia de Superman. A Psilencer

¡YA ESTÁN AQUÍ LOS SUPERMEN!
1 Outburst **4 Loser**
2 Brahma **5 Pyrogen**
3 Loto Blanco **6 Maximum**

lo alcanzó la bala de un gánster y lo remplazó el superatlético Maximum. Finalmente, el grupo abandonó a Luthor, y luego participó en la lucha global contra las unidades de OMAC antes de Crisis Infinita, evento que dejó a muchos de sus miembros heridos de gravedad. **AI**

SWAMP THING [LA COSA DEL PANTANO]

DATOS

DEBUT *House of Secrets* #92 **(jun.-jul. 1971)**
VERSIÓN ACTUAL *Swamp Thing* (Vol. 5) #1 **(nov. 2011)**
NOMBRE REAL Alec Holland
BASE Houma (Luisiana)
ESTATURA Variable **PESO** Variable
OJOS Rojos **CABELLO** No tiene
PODERES/HABILIDADES Avatar del Verde, la energía cósmica que anima toda vida vegetal; aparece allí donde haya vida; puede manipular la flora, viajar en el tiempo, moldear su forma y tamaño; posee una fuerza prodigiosa y poder regenerativo
ALIADOS Parlamento de Árboles
ENEMIGOS Anton Arcane, el Negro
AFILIACIONES El Verde

AVATAR DEL VERDE
La Cosa del Pantano encarna la fuerza elemental que anima toda vida vegetal en el universo conocido.

HISTORIAS CLÁSICAS

***House of Secrets* #92 (jul. 1971)** El origen de la Cosa del Pantano. El científico Alec Holland se convierte en el ser elemental tras su inmersión en un pantano contaminado.

***Saga of Swamp Thing* #34 (mar. 1985)** La atracción entre la Cosa del Pantano y Abigail Cable, hija de su némesis Anton Arcane, florece en amor.

***Swamp Thing* (Vol. 2) #37-50 (jun. 1985-jul. 1986)** John Constantine ayuda a la Cosa del Pantano a comprender sus poderes como miembro del Parlamento de Árboles.

***Swamp Thing* (Vol. 2) #166-171 (mayo-oct. 1996)** Tras incorporar a los Parlamentos elementales de la Tierra, la Cosa del Pantano asume su puesto en el Parlamento de Mundos como representante del planeta.

PALADÍN DEL VERDE
La fórmula regenerativa de Holland era un bien para el Verde y un peligro para la Podredumbre.

La Cosa del Pantano es el avatar del Verde: la fuerza inherente a toda vida vegetal. El botánico Alec Holland le dio forma física, y es el protector del Parlamento de Árboles y enemigo mortal de todo el que amenace el equilibrio natural del Verde.

El botánico Alec Holland, fascinado por los inexplicables recuerdos de su muerte –y las visiones de una vida que no vivió– trató de hallar la paz dejando la ciencia por la carpintería. Pero poco después comprobó que no podía esquivar su destino, pues llegó un emisario del Verde para contarle que, de hecho, había muerto y era el elegido para convertirse en la Cosa del Pantano. No obstante, ese porvenir no se cumplió porque su muerte evitó que su cuerpo se fundiera con el Verde. Al topar con Abigail Arcane, a quien reconoció por aquellos recuerdos fugaces, Alec se vio arrastrado a una guerra elemental entre el Verde y el Negro, la fuerza de la muerte y la decadencia, también llamada Podredumbre

Animal Man, avatar del Rojo –la fuerza animal–, se unió a su lucha entre las fuerzas de la vida y las de la descomposición y la muerte. Unos agentes de la Podredumbre hirieron de muerte a Alec, y el Parlamento de Árboles –elementales esenciales de las plantas– lo transformaron en la Cosa del Pantano. Como tal, evitó que Abby se tornara en la horrenda Reina Negra, avatar de la Podredumbre.

Como Cosa del Pantano, Holland destruyó la cruel versión del ser que existió antes que él. Combatió a la Podredumbre y venció a su nuevo avatar, Anton Arcane, que intentó dominarla. Por orden del Parlamento de Árboles, se batió en duelo con Jason Woodrue –alias el Sembrador– para decidir cuál de los dos sería el avatar del Verde. Woodrue se apoderó por un tiempo del puesto después de que Holland le perdonara la vida, pero al final este triunfó y asumió su destino. **AI**

EN EL ARCHIVO

Siempre ha habido avatares del Verde, y se ha narrado la historia de tres Cosas del Pantano: Albert Höllerer, piloto de la II Guerra Mundial; Aaron Hayle; y Allan Hallman. Desde sus raíces, hendidas en el horror *pulp*, el personaje ha evolucionado hasta devenir un modo de exponer asuntos medioambientales.

En el relato de 1972 sobre el origen de Alec Holland, este se transformó en la Cosa del Pantano tras exponerse a productos químicos, tema en boga en la conciencia ecologista de la época. Luego la figura acabó representando a todo el mundo natural, en guerra no solo con villanos, sino con el impulso humano de dominar y destruir la naturaleza.

LA VENGANZA DE LA NATURALEZA
La Cosa del Pantano es un aviso sobre las nefastas consecuencias de contaminar el mundo natural.

UN FRENTE UNIDO
La Cosa del Pantano y Animal Man unieron al Verde y al Rojo contra la Podredumbre.

SUICIDE SQUAD [ESCUADRÓN SUICIDA]

DATOS

DEBUT *The Brave and the Bold* #25 **(ago.-sep. 1959)**
VERSIÓN ACTUAL *Suicide Squad* (Vol. 4) #1 **(nov. 2011)**
NOMBRE REAL Fuerza Especial X
BASE Penitenciaría de Belle Rêve
MIEMBROS/PODERES AMANDA WALLER Soldado de excelente instrucción, experta en operaciones secretas; **DEADSHOT (FLOYD LAWTON)** Tirador experto; **HARLEY QUINN (HARLEEN QUINZEL)** Ex psiquiatra enajenada; **PARÁSITO (JOSHUA ALLEN)** Metahumano que absorbe energía vital; **KATANA (TATSU TORO)** Espadachina y maestra en artes marciales; **CAPITÁN BUMERÁN (GEORGE HARKNESS)** Asesino; **ENCANTADORA (JUNE MOONE)** Maga muy poderosa; **EL DIABLO (CHATO SANTANA)** Poderes piroquinéticos; **ARAÑA NEGRA (DERRICK COE)** Vigilante de Gotham City; **REY TIBURÓN (NANAUE)** Tiburón humanoide de gran fuerza; **VOLTAICO** Electroquinesis
MIEMBROS ANTIGUOS/PODERES CHEETAH (BARBARA MINERVA) Garras y dientes felinos; **FLASH REVERSO (DANIEL WEST)** Viaje en el tiempo; **MANTA NEGRA (BLACK MANTA)** Experto combatiente; **JAMES GORDON JR.** Psicópata; **SOLDADO DESCONOCIDO** Experto en armas; **YO-YO (CHANG JIE-RU)** Increíble flexibilidad; **DEATHSTROKE (SLADE WILSON)** Mercenario, estratega militar; **HIJA DEL JOKER (DUELA DENT)** Psicótica, ágil
ENEMIGOS Basilisco, Sindicato del Crimen, Perro Loco, Regulus, Lora Gris, Pensador, James Gordon Jr., Brigada Rocket Red, Liga de Asesinos

El Escuadrón Suicida es el apodo de la Fuerza Especial X, equipo de supervillanos seleccionado por Amanda Waller para que lleve a cabo operaciones encubiertas de naturaleza muy peligrosa. Sus miembros se cuentan entre los asesinos a sangre fría más crueles y locos del mundo –casi todos sentenciados de por vida en el penal de Belle Rêve. Sus integrantes van cambiando, pero algunos villanos –como Harley Quinn y Deadshot– han sobrevivido a muchas misiones. Los que viven ven reducida su condena u obtienen otros privilegios.

DE UN VISTAZO

Garantía de lealtad
Una vez que los criminales sobrevivieron al proceso de selección, se insertó una nanobomba en el cuello a cada uno. Si se descarriaban, la bomba explotaría. Ello garantizaba como ninguna otra cosa su lealtad a la causa de Amanda Waller.

Belle Rêve
Amanda escogió a sus candidatos potenciales de entre la penitenciaría de Belle Rêve, que custodia a criminales y supervillanos metahumanos. Está cerca del golfo de México, rodeada de marismas.

Cuando Amanda Waller se percató del peligro que encarnaba el criminal Regulus y su organización terrorista Basilisco, comunicó al gobierno de EE UU que necesitaba un nuevo equipo para combatirlos. Quería un escuadrón de individuos «prescindibles», es decir, de supervillanos. Waller seleccionó a 37 candidatos de entre los convictos más letales de la infame cárcel Belle Rêve, y los sometió a una serie de pruebas letales para ver si cedían ante la presión. Solo las pasaron seis: Harley Quinn, Deadshot, Araña Negra, El Diablo, Rey Tiburón y Voltaico. Fueron los primeros componentes de la Fuerza Especial X, apodada Escuadrón Suicida por su elevada tasa de mortalidad.

RECLUTAMIENTO ESTRICTO
Se envió al equipo a una misión falsa y se torturó a sus miembros para comprobar si eran leales y lo bastante duros para unirse al escuadrón.

Su primera misión oficial los llevó al Megadome de Misisipi, donde un tecnovirus había transformado a 60 000 personas en zombis. El grupo debía aniquilar a los infectados y rescatar al paciente cero, que resultó ser un recién nacido inmune al virus. Cuando acabaron la misión, Deadshot mató a su camarada Voltaico, a quien luego se culpó del brote.

ATAQUE TERRORISTA
La segunda misión del Escuadrón Suicida lo enfrentó a la red terrorista Basilisco.

En misiones posteriores, el equipo atacó a Regulus y a su organización Basilisco, y dio caza a uno de los suyos cuando Harley Quinn se dio a la fuga tras saber que el Joker –su ex amante– estaba muerto. No todos los miembros sobrevivían a las misiones, pero los remplazaban otros supervillanos. Yo-Yo y el Capitán Bumerán sustituyeron al difunto Voltaico y al maltrecho Araña Negra. Waller resucitó a algunos de los villanos muertos con su suero Samsara, y presentó al equipo al psicópata residente James Gordon Jr., para que le sirviera de psiquiatra.

Cuando el Sindicato del Crimen conquistó el mundo, Waller y el Escuadrón Suicida trataron de detenerlo

HISTORIAS CLÁSICAS

***The Brave and the Bold* #25 (ago.-sep. 1959)** El equipo original nace cuando el coronel Rick Flag guía a un grupo de científicos contra un monstruo que aterroriza un resort costero.
***Legends* #1 (nov. 1986)** Amanda Waller y Rick Flag fundan la Fuerza Especial X cuando un antiguo mal amenaza el mundo.
***Suicide Squad* (Vol. 1) #26 (abr. 1989)** Una bomba nuclear mata a Rick Flag, primer líder del Escuadrón.
***Suicide Squad* (Vol. 4) #1 (sep. 2011)** Amanda Waller asigna a Deadshot y sus camaradas supervillanos una falsa misión letal para comprobar si sirven para la Fuerza Especial X.

LA OSCURA VERDAD

Cuando el mundo supo que Clark Kent era Superman, el Escuadrón Suicida puso a prueba sus habilidades. El equipo formado para la misión comprendía a Deadshot, Harley Quinn, al Flash Reverso, Manta Negra y al Capitán Bumerán. Juntos combatieron a un debilitado Hombre de Acero cuyos poderes había usurpado Vandal Savage, pero Wonder Woman se unió al héroe, y ambos despacharon pronto a Harley y Manta Negra. Luego, mientras los superhéroes investigaban por qué los había atacado el Escuadrón, Deadshot los acribilló con artillería penetrante y superveloz. Entre tanto, unas figuras misteriosas contemplaban el combate; buscaban información sobre la condición mermada de Superman.

UNA PRUEBA DE FUERZA
El Escuadrón Suicida atacó a Superman y Wonder Woman cuando estos investigaban la desaparición de gente en Smallville.

VILES ATAQUES

Tras tomar el mundo, el Sindicato del Crimen ordenó al Pensador que dominara a un poderoso OMAC (Objeto Mecánico Artificial de Combate), una de las pocas armas que podían herir al Sindicato. El Pensador había manipulado a Power Girl, al Soldado desconocido, a Acero y a Warrant para que lucharan contra el Escuadrón Suicida y lo ayudaran con su plan. Pero, al final, los héroes se dieron cuenta de su engaño y se unieron al Escuadrón para frenar a OMAC. Waller usó «balas» especiales para aumentar la fuerza del grupo, y, con la ayuda de Kevin Kho, cuya conciencia controlaba originalmente a OMAC, el Escuadrón salió victorioso. El Capitán Bumerán envió a OMAC al «retrete» (un portal a lugares ignotos), pese a que Kho había dominado al constructo.

LUCHA CONTRA LA MÁQUINA
El Escuadrón Suicida trató de detener al Sindicato del Crimen dominando a OMAC.

RENACIMIENTO

LA VIDA SIGUE IGUAL

El mundo se precipita en el caos, pero Waller resucita y redime a Rick Flag, la desprestigiada leyenda militar, y le confía la restauración de la Fuerza Especial X para lograr su máxima eficacia en combate. ¿Estará ese traumatizado y desafecto veterano a la altura de los rebeldes e involuntarios reclutas de Waller y las modernas amenazas letales contra las que esta envía alegremente al Escuadrón?

con un mortífero OMAC. Después de la derrota del Sindicato, el agente gubernamental Vic Sage cuestionó la autoridad de Waller y reunió a un nuevo Escuadrón Suicida. En esta nueva formación, se unían a Deadshot y Harley Quinn la hija del Joker, Manta Negra y Deathstroke –aunque este último dejó al equipo en su primera misión, y Harley Quinn dejó sin sentido a la hija del Joker para acabar con su obsesión con el Príncipe Payaso del Crimen. Posteriormente se unieron al equipo el Flash Reverso y el Capitán Bumerán, y les asignaron una misión para destruir una base china que creaba clones con superpoderes. Luego, el Flash Reverso cayó en acción en Oriente Próximo. Vic Sage colaboró con una corporación corrupta llamada Grupo Perla y empezó a servirse del Escuadrón para conseguir los objetivos de la empresa, cosa que lo enemistó aún más con Amanda Waller. Esta no estaba dispuesta a ver cómo Sage arruinaba lo que ella había creado y nutrido, y al final recobró el mando de la Fuerza Especial X y arrestó a Sage por sus intrigas. **AC**

«Quiero utilizar a soldados que sean prescindibles. Quiero usar a prisioneros sin nada que perder y todo que ganar. Quiero crear un... ESCUADRÓN SUICIDA.» **AMANDA WALLER**

FUERZA LETAL
Los miembros del Escuadrón Suicida lo arriesgan todo en sus misiones. Algunos no sobreviven.
1 Amanda Waller
2 Harley Quinn
3 Encantadora
4 Capitán Bumerán
5 Parásito
6 Deadshot
7 Katana

EN EL ARCHIVO

El Escuadrón Suicida ha cambiado mucho desde su primera aparición en *The Brave and the Bold*. El grupo original era un puñado de héroes al mando del coronel Rick Flag, piloto de su base, el «Laboratorio flotante». Además, el equipo incluía a la doctora jefe Karin Grace, a la física Jess Bright y al astrónomo Dr. Evans. Juntos investigaban fenómenos paranormales y lidiaban con extraños monstruos y alienígenas.

Leyendas de villanos

Durante la miniserie «Legends», el moderno Escuadrón Suicida hizo su primera aparición dramática. Este equipo estaba formado por unos villanos convictos reunidos por una versión de Amanda Waller muy distinta y mucho más poderosa. El grupo incluía a malvados como el Capitán Bumerán y Deadshot, y en sus primeras misiones su líder fue Rick Flag, que al final murió en acción.

Fuerza Especial Omega

Un Escuadrón Suicida posterior –la Fuerza Especial Omega– actuó a las órdenes del Sargento Rock, y al principio incluyó a antiguos miembros de la Sociedad de la Injusticia. Todos excepto el Mayor Desastre murieron en su primera misión, así que el Sargento Rock reclutó a más villanos, como Deadshot y Killer Frost. Al final, un grupo llamado Onslaught capturó al equipo. La Sociedad de la Justicia rescató a varios de sus integrantes, pero solo halló una máscara del sargento Rock en la celda donde estuvo preso, señal de que había sido un impostor.

SUPERBOY

DATOS

DEBUT *More Fun Comics* (Vol. 1) #101 **(ene.-feb. 1945)** (Superman de niño); *Adventures of Superman* (Vol. 1) #500 **(jun. 1993)** (Conner Kent, el clon)
VERSIÓN ACTUAL *Superboy* (Vol. 6) #1; *Teen Titans* (Vol. 4) #1 **(nov. 2011)**
NOMBRE REAL Kon-El
BASE Nueva York
ESTATURA 1,70 m **PESO** 68 kg
OJOS Azules **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Telepatía limitada; plurilingüismo instintivo; brillante intelecto; recuperación mejorada; telequinesis táctica; nivel limitado de poderes físicos como vuelo, superfuerza e invulnerabilidad; sentidos aumentados derivados de una estructura genética kryptoniana parcial bajo un sol amarillo
ALIADOS Superman, Caitlin Fairchild, Wonder Girl, Krypto, Red Robin, Búnker
ENEMIGOS Cosecha, H'El, Jon Lane Kent, Rose Wilson, Zaniel Templar, Dr. Psico, COLMENA, Psicopirata
AFILIACIONES Jóvenes Titanes, NOWHERE, Ravagers, Legión Perdida, STAR Labs

Algunos héroes no nacen, se hacen. Superboy es una mezcla de humano, kryptoniano y ADN ignoto, un marginado desde su concepción. NOWHERE lo creó en cuestión de meses, e iba a descartarlo como experimento fallido cuando este cobró plena conciencia espontáneamente. Mostró un tremendo poder psiónico y huyó. Sus poderes maduraron y alcanzaron una combinación única de habilidades físicas y mentales. Su transición de herramienta sin emociones a superhéroe llevó más tiempo y exigió una lucha constante y la forja de auténticas amistades en el fragor de la batalla.

DE UN VISTAZO

Kon-El, la «abominación»
Cuando Superboy conoció a Supergirl, sus poderes establecieron una unión psiónica. Él vio los recuerdos del hogar de la heroína y adquirió su idioma, y ella supo que él era un clon y lo atacó. En Krypton, los clones libraron una guerra contra sus creadores, y se consideraban monstruos. Por eso, ella lo apodó con rencor Kon-El, «abominación de la Casa de El», y predijo que acabaría siendo otra máquina de matar sin conciencia.

Titanes unidos
Templar, comandante de NOWHERE, ordenó a Superboy que atrapara a Wonder Girl. A tal fin, este se enfrentó a sus camaradas de los Jóvenes Titanes. Del violento choque de temperamentos nació la amistad, y al final Kon-El se unió a aquel grupo de jóvenes similares e incomprendidos, todos en busca de su lugar en el mundo.

Discernir el bien del mal
Superboy se libró de la custodia y el control de sus creadores, pero seguía sufriendo su programación. Usó su telequinesis táctil para «tomar prestados» millones de dólares de un banco y establecerse en un lujoso piso. A su amigo Búnker le llevó un rato explicarle por qué aquello estaba mal.

HISTORIAS CLÁSICAS

***Adventure Comics* #210 (mar. 1955)** Uno de los especímenes del laboratorio de Jor-El aterriza en la Tierra, y Superboy celebra una eufórica reunión con su mascota de la infancia, Krypto el superperro.
***Superman* (Vol. 1) #97 (mayo 1955)** Superman recuerda con nostalgia su último día en Smallville, cuando su población le rindió homenaje antes de que se fuera a Metrópolis.
***Adventure Comics* (Vol. 1) #271 (abr. 1960)** La amistad de Superboy con Lex Luthor acaba mal cuando un accidente de laboratorio destruye el pelo del chico lumbreras.
***DC Comics Presents* (Vol. 1) #87 (nov. 1985)** Según avanza Crisis en Tierras Infinitas se presenta al mundo un nuevo Superboy, ingenuo e inexperto.

Superboy busca sin tregua una respuesta a su origen. En un primer momento creyó que lo habían diseñado para ser un arma viviente. Tras muchas peleas con sus creadores, descubrió que su objetivo original era ofrecer una cura para un chico mezcla de kryptoniano y humano que era genéticamente inestable. Y es que esa herencia combinada lo estaba matando. El fanático Cosecha, un viajero del tiempo que odiaba a los metahumanos, había clonado a Superboy con material genético de Jon Lane Kent, hijo de Superman y Lois Lane en un futuro alternativo de la Tierra.

El angustiado héroe, al que Supergirl apodó «Kon», fue el segundo intento de crear un «superchico». En alguna parte existía un predecesor, también clonado por NOWHERE para su patrocinador, Cosecha. Pero se esfumó inexplicablemente del laboratorio y andaba suelto...

Superboy huyó, pero NOWHERE lo atrapó y lo reprogramó. Su nueva misión era capturar a los metahumanos más jóvenes y maleables del mundo. Pero Kon descubrió que el fin último era enfrentarlos entre sí en duelos a muerte y reclutar a los supervivientes para un ejército de asesinos, así que abandonó a Cosecha y se fue por su cuenta.

EL CLON COBRA VIDA
Superboy ganó plena conciencia en su tanque de gestación mecanizado. Aterrado, escapó y se convirtió en el fugitivo de tres meses de edad más peligroso del mundo.

Nuevos aliados lo guiaron en esa transición, pero el ingenuo Kon cometió muchos errores, como robar dinero a los bancos pensando que no lo echarían de menos.

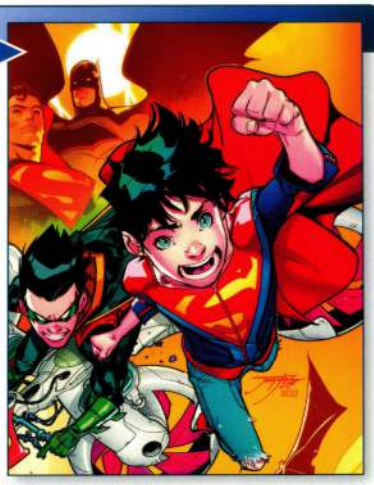
Sin embargo, al final se enderezó. Con menos de un año de edad, casi lo destruye H'El, un monstruo que afirmaba estar emparentado con la familia El. H'El frustró un gran plan para restaurar Krypton solo para atacar a la abominación clonada. Pero la familia de Superman en la Tierra, la Liga de la Justicia, Kon y sus camaradas Titanes lo abatieron juntos. H'El regresó y usó el tiempo como arma para dejar a Superman, Supergirl y Superboy en distintas eras de la historia de Krypton. Ello permitió al héroe lograr su mayor triunfo: liberó a Argo City de la inmensa fuerza de gravedad de Krypton y la salvó –brevemente– del destino funesto que destruyó Krypton.

OBSTINADO EN DOBLEGARLO
Para erradicar la Tierra y restaurar Krypton, H'El intentó separar psiónicamente las mitades humana y kryptoniana del clon híbrido Kon.

El viaje en el tiempo dio de nuevo quebraderos de cabeza a Kon-El cuando el Johnny Quick de Tierra-3 proyectó al futuro a los Jóvenes Titanes. Mientras sus colegas topaban con los últimos héroes de una Tierra condenada, Jon Lane Kent, su donante genético, lo atacó. Kon lo venció, pero, en el momento de la victoria, se vio arrastrado al flujo temporal, y, cuando los Titanes regresaron a la era de su origen, Jon lo remplazó.

Aquella paradoja temporal puso al multiverso en peligro, y Jon, Kon y los múltiples clones de Superboy se enfrentaron entre sí. Jon fue aniquilado por su otro –y mejor– yo, y la realidad se corrigió dejando a un Kon más sabio y sereno como único Superboy de la Tierra. **WW**

RENACIMIENTO



SUPERHIJO

De pronto apareció un nuevo Superboy de la nada: un chico de 10 años que trataba de asumir su creciente arsenal de superpoderes y estaba cansado de esconderse del mundo.

Jonathan Kent II vive bajo el radar con sus padres, el Superman y la Lois Lane de un mundo paralelo que han establecido su hogar en secreto en la Tierra. Allí aprende a usar sus poderes para el bien común. Vive como «Jon White», y tiene un amigo que conoce su secreto: Damian Wayne, alias Robin, hijo de Batman, un compañero reacio a sus aventuras heroicas.

DESAFIANDO SU ORIGEN
Superboy sabía muy bien que estaba hecho de retazos de otros seres, y quería demostrar que no era una copia barata.

«Este también es mi emblema... y quiero que el mundo lo sepa.»

SUPERBOY

CONÓCETE A TI MISMO

Mientras Kon deambulaba por el tiempo con los Jóvenes Titanes, lo remplazó su predecesor genético, Jon Lane Kent, el hijo asesino de Superman y Lois Lane adoctrinado por Cosecha. Jon quería aniquilar a todos los metahumanos de la Tierra. Pero su conexión psíquica con Kon debilitó poco a poco su determinación. Al final, ambos se reconciliaron física y psíquicamente durante una reunión paradójica de Superboys de todos los rincones del multiverso.

SOY LEGIÓN
Kon-El se quedó atónito ante el número, aparentemente infinito, y la extraña variedad de Superboys que poblaban todo aspecto de la creación.

EN EL ARCHIVO

En su concepción, Superboy brindó una amena visión de las aventuras de Superman cuando era niño. Aquellos breves relatos se dirigían a un público joven y apuntaban más a la risa que a la acción dramática. Las aventuras de Superboy se ampliaron enseguida en una segunda continuidad 20 años anterior a su encarnación adulta.

Una vida adolescente

El Superboy de la Edad de Plata brindó años de diversión familiar, acción e intriga, y desveló poco a poco muchos secretos de la perdida Krypton y de cómo Superman se convirtió en el mayor héroe del mundo. Este Clark Kent se dedicaba a desbaratar los intentos de Lana Lang por demostrar que él era el Chico de Acero, o bien a acumular la experiencia necesaria para su vida futura. Vivió uno de sus momentos más memorables cuando aprendió a volar gracias a Pa Kent y un montón de globos.

Un chico nuevo en el barrio

Superboy se reimaginó en la década de 1990, y luego adoptó el nombre de Kon-El. Entonces era un altanero clon parcial de Superman con telequinesia que imitaba –si no igualaba– muchos de los poderes de aquel. Descubrió que, dado su origen artificial, jamás envejecería; estaba condenado a ser menor de por vida. Se unió a los Jóvenes Titanes y se forjó una carrera estelar como héroe. Halló a un generoso compañero en el superperro Krypto, y aprendió grandes lecciones vitales como Conner Kent, último hijo adoptivo de Jonathan y Martha Kent en Smallville (Kansas).

MAL GENIO
Conner, la nueva Maravilla de Metrópolis, parecía muy joven, pero siempre gritaba: «¡No me llames Super-BOY!».

HECHO PARA LUCHAR
El enajenado Superboy-Prime era muy superior a Conner Kent, pero se quedó desconcertado ante el espíritu inquebrantable del clon.

Desafío universal

La interpretación más dramática y sorprendente de Superboy derivó de Crisis Infinita. Se llamaba Superboy-Prime y pertenecía a una Tierra alternativa donde era el único metahumano. Cuando su universo quedó fulminado, enloqueció, decidió amoldar la realidad a sus deseos y se convirtió en uno de los monstruos más cruentos y despiadados de la historia del cómic.

SUPERGIRL

DATOS

DEBUT *Action Comics* (Vol. 1) #252 **(mayo 1959)**
VERSIÓN ACTUAL *Supergirl* (Vol. 6) #1 **(nov. 2011)**
NOMBRE REAL Kara Zor-El
BASE Nueva York, Academia de la Ciudadela
ESTATURA 1,65 m **PESO** 61 kg **OJOS** Azules **CABELLO** Rubio
PODERES/HABILIDADES Superfuerza, velocidad, vuelo, invulnerabilidad, sentidos mejorados; dispara superllamas, se regenera y posee curación acelerada derivada de la exposición directa y cercana a la energía de un sol amarillo
ALIADOS Siobhan Smythe/Silver Banshee, Michael Harris, Superman, Superboy, Dra. Shay Veritas, Power Girl, Capucha Roja, Tsavo, Comet, Máxima, preceptora Lys Amata
ENEMIGOS H'El, Simon Tycho, Reinado, Matamundos, Superman Cyborg, Lobo, Brainiac, preceptor Korstus
AFILIACIONES Red Lantern Corps, Crucible Academy, Colectivo de l'noxia

Cuando Supergirl se estrelló en la Tierra, nadie –ni siquiera su primo Superman– sabía si sería una de sus máximas protectoras o su peor amenaza. Kara Zor-El llegó en cohete desde Krypton y se sorprendió de ver un mundo primitivo donde en principio solo halló hostilidad. Así que reaccionó con arrogancia e impaciencia; es más, apenas podía controlar sus increíbles poderes. Su nueva fuerza y sus sentidos sobrehumanos la aterraban. Al final se adaptó, gracias a la ayuda de nuevos amigos, y dejó atrás la ira, la frustración y la soledad para convertirse en una entregada defensora de la vida en la Tierra y el cosmos.

DE UN VISTAZO

La mejor amiga de Kara
Al principio, Kara no comprendía el lenguaje humano, y Siobhan Smythe le brindó su primera ocasión de comunicarse. Siobhan poseía el poder de hablar cualquier lengua, única ventaja de ser la huésped mortal de la depredadora mística Silver Banshee. Siobhan intervino cuando Kara se vio envuelta en un combate con el Ejército de EE UU. Se convirtió en su confidente y le ofreció información vital sobre cómo funcionaba su nuevo hogar.

La chica que cayó en la Tierra
Cuando la kryptonita contaminó la atmósfera terrestre, Supergirl cayó fulminada. Despertó en un refugio antibombas forrado de plomo y conoció a Michael Harris, un chico en silla de ruedas que la cuidó hasta que se recobró. Así Kara comprendió que su nuevo mundo no era tan distinto de Krypton.

Kara Zor-El no quería ser una heroína. Su mayor deseo era vivir en Argo City (Krypton) y honrar a su familia. Sin embargo, cuando Krypton estaba a punto de explotar, sus padres, Alura y Zor-El, la metieron en una nave de salvamento y la mandaron al mismo mundo donde Jor-El había enviado a su primo Kal-El, tan solo un bebé. Al despertar en aquel mundo, Kara poseía una fuerza increíble; allí todos eran hostiles, y Kal-El le doblaba la edad. Por algún motivo, había llegado décadas más tarde, irritada, confundida y con unos poderes que no sabía controlar. Sus células rebosaban radiación solar amarilla y tenía habilidades parecidas a las de Superman.

La atacaron unos guerreros que parloteaban algo ininteligible y que la llevaron ante el único hombre que hablaba kryptonés. Mientras Superman trataba de calmarla, el empresario Simon Tycho robó su nave de salvamento, y luego aprendió a explotar su tecnología alienígena y descubrió los archivos científicos de Krypton.

PROTECCIÓN PREVENTIVA
Cuando huyó de Krypton en la cápsula espacial, como deseaba Zor-El, Kara ignoraba que este había alterado su fisiología.

Deambulando por el planeta, Kara se enfrentó a los Matamundos de Krypton, sus homólogos adultos en un universo alternativo, y a un clon híbrido de su primo Superman, un Superboy al que llamó Kon-El –«abominación de la Casa de El»–.

La alienación y la soledad la convirtieron en presa fácil del viajero estelar H'El, que la necesitaba para viajar al pasado y salvar a Krypton. Kara, al principio, creyó en su causa, pero no tuvo estómago para cargar con la aniquilación de la Tierra y acabó traicionándolo.

Eso casi la mata. Tras los cuidados de la Dra. Shay Veritas, Kara dejó la Tierra por las

RIÑA FAMIIAR
Kara no podía creer que el odioso adulto a quien llamaban Superman era el bebé que unos días antes tuvo en brazos en Krypton.

HISTORIAS CLÁSICAS

***Action Comics* (Vol. 1) #252 (mayo 1959)** La prima de Superman llega a la Tierra y, escondida en un orfanato con el nombre de Linda Lee, se instruye como su arma secreta.

***Action Comics* (Vol. 1) #285 (feb. 1962)** Tras años en la clandestinidad, Supergirl se muestra en público. El mundo se queda atónito y le profesa adoración. Se convierte en su heroína favorita.

***Crisis on Infinite Earths* (Vol. 1) #7 (oct. 1986)** Protagoniza su mayor triunfo cuando, para salvar la realidad, se sacrifica combatiendo al Anti-Monitor.

***Supergirl* (Vol. 1) #10 (oct. 1974)** Un extraño equipo se une cuando la Chica de Acero salva a Prez Rickard, el presidente americano adolescente, de dos intentos de asesinato perpetrados por una bruja.

El Santuario de la Soledad
Kara dio con su fortaleza kryptoniana subacuática, que brotó de cristales de piedra solar. Contenía una inteligencia artificial con mentalidad materna. Pero, cuando la visitó Power Girl (su homóloga de Tierra-2), el sistema doméstico dedujo por error que Kara era un clon y, como tal, una «abominación», e intentó destruirla.

EL AMOR ES UN INFIERNO
Cuando el forajido interestelar H'El llegó a la Tierra, su conexión con su mundo perdido conmovió a Supergirl, a quien sedujo con sus promesas de restaurar Krypton. Quería de verdad a H'El y hasta luchó a su lado contra los protectores de la Tierra, pero al final se opuso a su plan homicida de destruir el sistema solar y lo apuñaló con kryptonita para detenerlo.

UNA ATRACCIÓN MISTERIOSA
Kara nunca supo si su pasión por H'El era real, fruto de su nostalgia por Krypton o el resultado de las manipulaciones psíquicas de H'El.

LA IRA DEL ANILLO
Kara sucumbió a una ira ciega provocada por los insufribles juegos mentales de Lobo, y la poseyó un anillo rojo repleto de rabia. Aprendió a controlar su furia y frustración, y, aunque quitarse el anillo suponía una muerte agonizante, decidió hacerlo dentro del sol de la Tierra. Lo sorprendente fue que la energía solar aumentó sus poderes y le salvó la vida.

AL ROJO VIVO
El anillo de la rabia la empujaba a cometer actos de locura cada vez mayores, y Kara decidió que era mejor morir.

estrellas y salvó al Colectivo de l'noxia de Brainiac, el Coleccionista de Mundos, y de su heraldo, el Superman Cyborg, sin saber que aquella grotesca parodia de su primo era Zor-El, una horrenda reconstrucción de su padre.

Ya en la Tierra, se batió con el alienígena Lobo. Este la empujó a tal estado de ira que un anillo rojo se unió a ella y almacenó su rabia. Sembró la masacre por el espacio hasta que los Linternas Verdes la apresaron y la entregaron al Red Lantern Corps de Guy Gardner.

Kara recobró cierto autocontrol y vio que debía sacrificarse para librarse del anillo, así que decidió quitárselo en el sol terrestre. De forma inaudita, sobrevivió, volvió a la Tierra y se instruyó como heroína cósmica en la Crucible Academy. Salvó a Kon-El de la escuela, y a la escuela la salvó de sus traidores belicosos, y luego se fue a casa a poner en práctica todo lo aprendido, hecha toda una heroína. **WW**

CRUCIBLE ACADEMY
Inesperadamente, esta legendaria institución intergaláctica que formaba a jóvenes héroes escogió a Kara. Ella hizo amigos, aprendió a ser una auténtica heroína y destapó una intriga ideada para explotar a Kon-El.

«De repente, tengo estos poderes... y apenas puedo controlarlos.»

SUPERGIRL

EN BUSCA DE UNA CAUSA
Supergirl Kara Zor-El es uno de los seres más poderosos del universo, y lucha para hallar un fin heroico digno de sus superpoderes.

RENACIMIENTO

¡DE VUELTA PARA SIEMPRE!
Tras su transformación y la pérdida de sus poderes kryptonianos, Supergirl vuelve al Departamento de Operaciones Extranormales para recuperarlos. Pero ¿puede confiar en ellos cuando su primer intento resulta en un combate contra un hombre lobo de Krypton?

EN EL ARCHIVO

Hubo muchos intentos de crear un equivalente femenino del Hombre de Acero. El prototipo que mejor sintonizó con los fans y propició la entrada oficial de Kara Zor-El en el panteón de DC apareció en 1958, año en que se hizo realidad el deseo de Jimmy Olsen: que su amigo Superman tuviera por fin una compañera.

Un muñeco en sus manos
En la década de 1980 se reactivó la continuidad de DC Comics, y Supergirl se reimaginó como una forma de vida protoplasmática artificial. La creó un benevolente Lex Luthor de un mundo alternativo, y tenía poderes psiónicos similares a los de Superman. La metamorfa Matrix emigró a la Tierra y la escogió como su forma predilecta en el Escuadrón Superman, el equipo del Hombre de Acero, y alienó a todos al convertirse en la novia de Lex cuando el villano trasplantó su cerebro a un cuerpo más joven y bello.

Al final, Supergirl fundió su cuerpo y su personalidad con la de la perturbada estudiante Linda Danvers para salvarla de una posesión demoníaca. Juntas formaron el poderoso ente sobrenatural Ángel de Fuego nacido en la Tierra.

El lado oscuro de Supergirl
En la versión de su origen de la década de 2000, la Kara que se estrelló en la Tierra era más dura y rebelde, y también más poderosa que su primo Kal-El. Provocó una pelea entre Superman, Batman y Wonder Woman, y fue discípula del maligno Nuevo Dios Darkseid antes de unirse a los buenos.

SUPERADO
Darkseid mira complacido a Supergirl mientras esta enseña a Superman quién manda.

El mundo del mañana
Supergirl se unió a la Legión de Superhéroes, convencida de que vivía en un sueño prolongado. Vivía en un futuro distópico en el que los adultos oprimían a los adolescentes en una vasta Federación de Planetas Unidos, y lideró a los rebeldes hacia el triunfo y la gloria.

SUPERMAN

DATOS

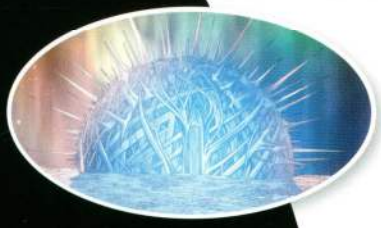
DEBUT *Action Comics* (Vol. 1) #1 **(jun. 1938)**
VERSIÓN ACTUAL *Justice League* (Vol. 2) #1 **(nov. 2011)**
NOMBRE REAL Kal-El; Clark Kent (nombre adoptivo)
BASE Metrópolis (EE UU) **ESTATURA** 1,91 m **PESO** 107 kg **OJOS** Azules **CABELLO** Negro **PODERES/HABILIDADES** Superfuerza; supervelocidad; vuelo; invulnerabilidad; numerosas habilidades basadas en los sentidos; curación acelerada; autosustento (no necesita comer ni dormir ni oxígeno); gracias a la exposición a la energía solar de un sol amarillo, dispara chorros de superllamas **ALIADOS** Batman, Dra. Shay Veritas, Wonder Woman, Steel **ENEMIGOS** Lex Luthor, Brainiac, Zod, Vyndktvx, Helspont, Doomsday, Parásito, Nimrod, H'El, Rey Fantasma Xa-Du, Erik Drekken, Espíritu **AFILIACIONES** Liga de la Justicia de América, Legión de Superhéroes

Superman es el mayor héroe del mundo, un paladín incansable entregado a la protección de la vida y la lucha contra la injusticia, no solo en Metrópolis, su ciudad, sino en el resto de su mundo adoptivo y en todo el universo. Sus poderes y aptitudes, en constante evolución, se nutren de sus células alienígenas –que procesan de forma supereficaz la energía del sol amarillo de la Tierra–. Es una fuerza imparable del bien y un firme azote del mal, y tal vez sea el ser más poderoso de la Tierra. De adolescente pasó muchos meses en la Legión de Superhéroes del siglo XXXI, y es miembro fundador de la Liga de la Justicia de América.

DE UN VISTAZO

Peligros puros y duros
El Hombre de Acero no es inmune al dolor. Si se expone a la kryptonita –formada por restos radiactivos de su planeta– se debilita e incluso puede morir. No puede defenderse contra la magia, y su mente sucumbe ante un fuerte ataque psiónico, pero su auténtico punto débil es su dependencia de la radiación solar amarilla. Sin ella es un mero mortal.

La Fortaleza de la Soledad
Hasta Superman necesita un lugar donde colgar la capa. Tras vencer al androide alienígena llamado el Coleccionista de Mundos, se trasladó a su nave y la convirtió en un arca espacial. Cuando quedó destruida, se reubicó en el Atlántico. Hoy conserva su conjunto de criaturas alienígenas, avanzadas instalaciones médicas, armas confiscadas y demás dispositivos peligrosos en una gran fortaleza de cristal creada con tecnología kryptoniana recuperada.



De punta en blanco
Tras salvar Metrópolis del maléfico Brainiac, Superman descubrió un objeto de Krypton que se transformaba en un uniforme ajustable e indestructible con el emblema de la Casa de El. Este traje blindado mejora sus crecientes habilidades, se activa con el pensamiento y lo puede llevar bajo la ropa de calle de Clark.

HISTORIAS CLÁSICAS

***Action Comics* (Vol. 1) #1 (jun. 1938)**
Superman debuta y ofrece otro tipo de héroe, crea un nuevo género literario y revoluciona la ficción popular.

***Superman* (Vol. 1) #423 & *Action Comics* (Vol. 1) #583 (sep. 1986)**
Acaba una era con un homenaje a 50 años de continuidad, y la familia Superman da paso a una potente reinvención de los personajes.

***Superman (Vol. 2)* #75 (ene. 1993)**
Tras un épico arco argumental repartido en múltiples títulos, una horrenda batalla con Doomsday deriva en «La Muerte de Superman».

***Superman (Vol. 1)* #701-714 (sep. 2010-oct. 2011)**
Después de una guerra tremenda contra el pueblo de Nuevo Krypton, que lo halló exiliado de la Tierra, Superman reconecta con los norteamericanos recorriendo el país a pie.

Kal-El, hijo de Jor-El y Lara Lor-Van, nació a 27 años luz de la Tierra en Krypton, un planeta de gravedad pesada en órbita alrededor del sol rojo Rao. El pequeño Kal era el fruto de unos padres muy evolucionados y una civilización en la cúspide del logro tecnológico, y lo mandaron a toda prisa a la Tierra en una nave experimental. Ese fue el último acto de esperanza de su desesperado padre, quien sabía que, pese a su avanzada tecnología, aquel mundo estaba condenado a explotar a causa de una presión tectónica irreversible.

Pese a su empeño, Jor-El no convenció a sus paisanos para que reaccionaran ante la inminente catástrofe. Su plan original, que era buscar refugio en la extradimensional Zona Fantasma, acabó saboteado por los criminales kryptonianos encarcelados en ella, así que él y Lara no tuvieron más remedio que mandar a su hijo en un cohete de pruebas reprogramado a toda prisa hacia un planeta remoto donde pudiera sobrevivir.

La nave se estrelló en la Tierra, donde la vieron Jonathan y Martha Kent, unos granjeros de Kansas sin hijos deseosos de tener un bebé. Ambos rescataron al niño sideral y pusieron en su lugar un becerro que nació muerto y deformado; luego entregaron el vehículo a los militares. Los Kent se guardaron para sí el extraordinario origen de Kal-El, llamaron al precoz infante Clark y lo criaron como a un muchacho corriente en su pueblo de Smallville.

Pero Clark crecía, y empezó a manifestar su verdadera naturaleza. Su velocidad y fuerza física crecieron de forma exponencial. Nunca caía enfermo y, según avanzaba su adolescencia, sus sentidos eran cada vez más agudos que los de sus compañeros.

Clark supo enseguida que había que ayudar al que lo necesitara y que su deber era hacer lo correcto. Gracias al amor, la cercanía y la conciencia social de sus padres, creció con el recto sentido de la moral que moldearía su vida adulta.

EL ÚLTIMO HIJO DE KRYPTON
El bebé Kal-El viajó a la Tierra y a su destino envuelto en la capa roja de su abuelo. No descubrió sus orígenes hasta que fue casi un hombre.

EL FIN DE LA INFANCIA
Clark dejó Smallville con el corazón roto, resuelto a honrar las enseñanzas, creencias y últimas palabras de su padre adoptivo: «No dejes de luchar para que el mundo sea mejor, hijo».

Jonathan y Martha también lo persuadieron para que no divulgara sus increíbles habilidades –aunque padre e hijo se divertían gastando bromas a costa de aquel secreto, por lo general a agentes viles o mezquinos de Smallville–. No obstante, cuando Clark maduró, compartió la verdad sobre sus poderes con su mejor amiga, Lana Lang, que hasta hoy no ha traicionado su confianza.

El formidable huérfano creció ignorando sus orígenes, preguntándose a menudo si era un experimento perdido o incluso un expósito del futuro. Pero pasarían años de especulación frustrada hasta que descubriera la verdad. La noche en que murieron sus padres adoptivos, Clark aprendió una dolorosa lección. Fueron víctimas de un accidente de coche mientras él estaba en un baile del instituto con Lana. Pese a sus poderes, había tragedias que ni él podía arreglar.

EL HOMBRE DEL MAÑANA
Pese a sus asombrosos talentos, la mayor fuerza de Superman es su férrea determinación a proteger su mundo adoptivo.

«¡Esta pelea debo zanjarla yo! ¡Es un trabajo para Superman!»

KAL-EL

EL INFIERNO EN LA TIERRA

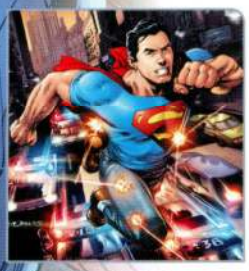
Cuando H'El, un misterioso superviviente de Krypton, aterrizó en la Tierra afirmando ser un pariente de Jor-El y Lara, trató de convencer a Superman y a su prima Supergirl de que podía restaurar su mundo devastado. Eso sí, olvidó mencionar que, para obtener la energía necesaria para reparar la línea temporal, detonaría el sol terrestre y quizá destruiría la galaxia.

Al principio, la idea puso a Supergirl de su parte, y Superman precisó la ayuda de Superboy, los Jóvenes Titanes y la Liga de la Justicia para detener a aquel ultrapoderoso fanático. Hasta Lex Luthor se unió a la alianza para salvar el mundo.

RIÑA FAMILIAR
El enigmático invasor H'El combinó sus destrezas kryptonianas con varios poderes psiónicos y venció sin esfuerzo a Superboy, Supergirl y Superman.

Clark se mudó a Metrópolis para estudiar periodismo e inició su carrera de justiciero desmantelando el imperio criminal del magnate de los medios Glen Glenmorgan. Aquello que no lograba exponer como periodista en ciernes lo destruía una imparable dinamo humana. Con la manta indestructible con que lo hallaron y una camiseta estampada con su inconfundible S, Clark se convirtió en un vigilante. Sus reportajes exponían a los culpables, y su álter ego –que dio en llamarse Superman– propinaba justicia sumaria a los malhechores que la policía no podía o no quería tocar. Superman salvaba a los indefensos del desastre y de las represalias, pero también despertó sospechas entre las autoridades, que lo persiguieron.

Sus proezas causaron sensación e inspiraron a otros metahumanos y héroes enmascarados a salir de las sombras y actuar bajo la mirada de un público adorador –y de las autoridades federales y militares, cada vez más nerviosas.



MÁS RÁPIDO QUE UNA BALA
La paciencia de Superman no soportaba los malos, las leyes convenidas ni los policías que hacían mal su trabajo.

HIJOS DEL COMETA

El misterio de la granja de los Blake, en torno a un superser ignoto que hacía milagros en Kansas, duró décadas, pero al final se desveló como obra del mutante psiónico Adam Blake, el Capitán Cometa. Este volvió a la Tierra para alistar en su equipo a Susie, sobrina de Lois Lane y telépata. Le daba igual que a tal fin casi matara a Lois y revelara la identidad secreta de Superman, Johnny Clark. Por suerte, a Susie sí le importaba, así que rechazó su invitación y se quedó en la Tierra para garantizar que su tía estaba a salvo.

UN ABISMO EVOLUTIVO
El poder mental del Capitán Cometa hizo de Metrópolis una masa aullante resuelta a detener a Superman.

SUPERMAN

TEMA DE PORTADA
El *Daily Planet* brindó a Clark la ocasión de conocer a gente de su parecer, así como una plataforma para hacer el bien como Superman.

Las hazañas de Superman promovieron la carrera de Clark Kent. Sus reportajes para el *Daily Star* de George Taylor le dieron fama de reportero tenaz, a raíz de lo cual Perry White lo contrató para que colaborara con la galardonada periodista Lois Lane en el *Daily Planet*, el mayor periódico del mundo.

Clark, Lois y el joven fotógrafo Jimmy Olsen formaron un buen equipo durante cinco años. Luego, Clark se quedó destrozado cuando Morgan Edge, magnate de los medios, compró el *Planet* para su colección de «infoentretenimiento», y le horrorizó que Lois aceptara un puesto directivo en su nuevo régimen para llevar un servicio independiente de noticias con su antigua compañera del *Planet*, Cat Grant.

Durante esos años, Superman se convirtió en un aclamado héroe, y su popularidad se disparó cuando salvó a la Tierra de la aniquilación. Evitó que Brainiac, Coleccionista de Mundos y autoproclamado salvador de civilizaciones, redujera Metrópolis y la guardara en una botella –destino que sufrió Kandor, la última ciudad kryptoniana –. Mientras luchaba con él, descubrió su legado cósmico, conquistó Kandor y se hizo con un nuevo uniforme blindado de combate kryptoniano.

RENACIMIENTO

HONRAR EL LEGADO

Mientras Superman combatía cada vez más amenazas, su homólogo extradimensional seguía oculto, pues optó por proteger a su esposa, Lois, y a su superhijo, Jonathan, tras el anonimato de sus falsas identidades como la familia White.

Este superhéroe de otro mundo solo se unió a su tocayo en el último momento, cuando acudió en su ayuda contra un enemigo enajenado y poderoso, y acabó viendo cómo el Hombre de Acero de Tierra-0 daba su vida para salvar a millones.

Sin embargo, cuando Lex Luthor se proclamó el nuevo Superman de Metrópolis, el Hombre de Acero alternativo ya no pudo soportar aquella burla y se expuso en público para honrar al héroe caído con su empeño, sin importarle el precio y hasta que regresara el auténtico Superman de la Tierra.

CRISIS DE REHENES
Cuando el científico Lex Luthor y el ejército capturaron al justiciero de Metrópolis, estos descubrieron los límites de su poder –y los riesgos de contrariarlo–.

Es más, según aumentaban sus poderes y su fama, también lo hizo su círculo de enemigos. Alexander Luthor ya lo había torturado cuando el ejército lo atrapó por primera vez, y, convencido de que era una amenaza para la humanidad, se convirtió en un rico empresario y en su obseso archienemigo. El Hombre de Acero también fue el objetivo del ejército anti-Superman, compuesto de adversarios que trabajaban sin saberlo para un cerebro oculto de inconmensurable poder, un malicioso asesino diablesco de la Quinta Dimensión llamado Vyndktvx. Posteriormente, cuando Darkseid, el cruel gobernante de Apokolips, atacó la Tierra, Superman halló amigos y aliados, otros héroes que lo ayudaron a repeler el ataque. Estos decidieron permanecer juntos y formar la Liga de la Justicia. Al final, Superman inició una turbulenta relación con Wonder Woman, pero su inquebrantable entrega a la justicia no flaqueó.

Después de años de lucha constante, sus poderes menguaron tras enfrentarse a Doomsday, Darkseid, Vandal Savage, Rao y demás grandes antagonistas. Pese a ello y a que se expuso su identidad, siguió haciendo el bien antes de sacrificarse (al parecer) para salvar su mundo adoptivo de un arrasador doble nutrido de energía solar. Muchos de sus amigos y colegas están seguros de que volverá. **WW**

RENACIMIENTO

SUPERMAN CHINO

El poder de Superman menguó en sus últimos días. Hasta lo atacaron superhumanos chinos a fin de robar su material genético para su enigmático líder, el Dr. Omen. Poco después de la batalla final de Kal-El, debutó un nuevo superhéroe chino, y parecía que el «Reino del medio» había logrado por fin el sueño de presentar al público mundial su propio y patriótico Superman. Kenji Kong, un impetuoso joven, adoptó ese papel con mucho gusto, resuelto a ser el héroe número uno de China.

LIGA DE LA JUSTICIA
Cuando Apokolips invadió la Tierra, el vil Nuevo Dios Darkseid vio que la humanidad tenía defensores igual de poderosos que él, como Superman.

EN EL ARCHIVO

Cuando Superman debutó, daba caza a avariciosos propietarios de minas, fabricantes de armas, mafiosos o científicos locos. Pero, según el Hombre del Mañana evolucionó, se especializó en combatir a monstruos, sofocar invasiones y abatir criminales que superaban a los servicios de emergencia. Se convirtió en un representante acreditado de las autoridades legales.

Tras reordenarse la realidad en Crisis en Tierras Infinitas, Superman se reimaginó para una nueva generación. Se revisó casi toda su historia para contarla en paralelo a sus primeras aventuras y se resucitó a sus padres adoptivos, Jonathan y Martha Kent, para añadir un elemento familiar a la vida del huérfano interestelar.

El sacrificio definitivo

Cuando la bestia alienígena Doomsday salió disparada de la Tierra en su viaje destructor hacia Metrópolis, ninguna fuerza podía detenerla. Aplastó a la Liga de la Justicia y machacó a Superman; la ciudad parecía acabada. Sin embargo, su fiel defensor estaba dispuesto a frenar a Doomsday a toda costa. Pese a sus terribles heridas, Superman reanudó la lucha y triunfó, pero pagó la victoria con su vida.

¿EL JUICIO FINAL?
El Superman del Juicio Final luchó por Metrópolis pese a las heridas que le infligió el invasor alienígena.

Su cuerpo recibió sepultura en el Centennial Park de Metrópolis. El grupo de investigación militar Cadmus lo robó para experimentar con él, pero sus amigos lo recuperaron y lo resucitaron con tecnología kryptoniana, aunque solo obtuvieron un cadáver animado sin el espíritu de Superman.

Solo la devoción inexorable de su padre terrestre logró traerlo del más allá. Llorando a su hijo, Jonathan Kent sufrió un paro cardíaco, y ascendió a un inquietante inframundo, del que se llevó a Clark para que volviera al frente de los paladines de la Tierra.

En estado grave

El archienemigo más insólito de Superman, el Bromista, alias el estafador Harold Loomis, fue el que más cerca estuvo de destruir al Hombre de Acero mediante el ingenio, la paciencia y la sutileza. Loomis contrató a la Encantadora, una hechicera menor, para que perdiera una pelea contra Superman y lo infectara con un nanovirus de kryptonita. Este invadió su sistema y, en cuestión de meses, debilitó su cuerpo invulnerable con cáncer de kryptonita. En un último esfuerzo desesperado por ayudar al héroe agonizante, Atom miniaturizó e inyectó en su cuerpo a Steel, Superboy y Supergirl, los aliados del «Equipo Superman», para que destruyeran a los tumores-K. Su misión estaba destinada al fracaso porque había un traidor en el equipo, pero la esposa de Superman, Lois Lane, descubrió al villano y se puso al mando de la operación.

UNA BUENA BASE
El firme sentido de la justicia del Último Hijo de Krypton nacía del amor, el apoyo y los buenos consejos de sus padres adoptivos, Jonathan y Martha.

Auge y caída de Nuevo Krypton

La unicidad del Hombre de Acero acabó cuando los ciudadanos de la ciudad embotellada de Kandor recuperaron su tamaño habitual. Bajo el liderazgo de Alura Zor-El y el general Zod, legiones de nuevos superhombres construyeron un Nuevo Krypton. En poco tiempo, la tensión y las sospechas culminaron en una guerra de 100 minutos contra la humanidad, con Superman y Supergirl atrapados en medio. Con la ayuda de Superboy y Nightwing, Zod acabó en la Zona Fantasma, y la Tierra quedó a salvo una vez más.

GUERRA DE SUPERMANES
Superman peleó con el fanático Zod porque este quería convertir la Tierra en una nueva Krypton.

TALIA AL GHŪL

DATOS

DEBUT *Detective Comics* (Vol. 1) #411 **(mayo 1971)**
VERSIÓN ACTUAL *Batman and Robin* (Vol. 2) #2 **(dic. 2011)**
ESTATURA 1,73 m **PESO** 54 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Asesina y luchadora consumada; ducha en *ballet* y equitación; química brillante; estratega astuta y muy inteligente; tiene contacto con vastas redes terroristas; líder carismática
ALIADOS Rā's al Ghūl, Hereje, Capucha Roja
ENEMIGOS Batman, familia Batman, Batman Inc.
AFILIACIONES Liga de Asesinos, Leviatán

UNA DAMISELA QUE CAUSA APUROS
Talia conoció a Batman cuando la capturó un enemigo de Rā's al Ghūl. Desde entonces se ha convertido en un peligro por derecho propio como líder del grupo terrorista Leviatán.

CONTROL PARENTAL
Rā's y Talia al Ghūl tienen una relación compleja. Él quiere controlarla por completo, pero se hinchó de orgullo cuando Talia creó Leviatán por su cuenta.

Talia es hija del demonio, fruto del ecoterrorista Rā's al Ghūl. Llegó al mundo rodeada de los peores asesinos que haya conocido el hombre. Es la madre de Robin (Damian Wayne), y fue el amor de Batman. Es Talia al Ghūl, una mezcla conflictiva de pasión y apatía, compasión y crueldad. Y, aunque al Caballero Oscuro le gustaría creer lo contrario, en el fondo es digna de su padre.

El terrorista internacional Rā's al Ghūl conoció a la joven hippie Melisande en uno de sus viajes, y entre ellos nació un estrecho vínculo, algo que Rā's no experimentaba con una mujer desde hacía mucho tiempo. Como fundador de la Liga de Asesinos e infame adicto a las propiedades revitalizantes de las legendarias Fosas de Lázaro, Rā's no tenía mucho tiempo para el amor, pese a que llevaba vivo varios siglos. Sin embargo, él y Melisande tuvieron una hija, a la que llamaron Talia.

Talia al Ghūl creció entre homicidas y asesinos brutales, pero adoraba a su padre, y enseguida siguió sus pasos. Se instruyó en las diversas artes de la lucha y dominó otras habilidades, como la química, el *ballet* y la equitación. Gracias a la vasta riqueza de su padre, tenía todo cuanto quería, y a menudo aprovechó esa ventaja. Pero, hasta que se dejó secuestrar por el Dr. Darrk, no conoció a nadie que la interesara de verdad, y ese fue Batman.

Pese al eterno conflicto de su padre con su némesis, el Caballero Oscuro, Talia y Batman vivieron un romance apasionado y tuvieron un hijo, Damian. Con el tiempo, este lucharía junto a Batman como el nuevo Robin, pero Talia se sintió rechazada por el Cruzado de la Capa y le declaró la guerra. Para vencerlo, fundó la sociedad secreta Leviatán, hecho que condujo a su muerte a manos de un aliado de Batman –si bien antes ordenó que mataran a su propio hijo por infligir mayor dolor a su «amado» –.
MM

MAMITA QUERIDA
Al igual que su hijo, Damian, Talia resucitó en las Fosas de Lázaro. Pero Damian no correspondió al amor materno cuando ella quiso reanudar su relación.

EN EL ARCHIVO

Talia al Ghūl se creó en la década de 1970, y maduró hasta convertirse en una presencia formidable antes de que la miniserie Flashpoint alterara la continuidad del Universo DC. En la década de 2000 se deshizo de la influencia de su padre y adquirió LexCorp para Lex Luthor cuando este fue elegido Presidente de Estados Unidos.

Dirigió dicha empresa con el nombre de Talia Head, pero, tras demostrar su astucia como mujer de negocios, dejó a LexCorp en la bancarrota a cosa hecha. También formó parte del núcleo duro de las dos versiones de la elitista Sociedad Secreta de Supervillanos, y colaboró junto a Luthor y figuras como Black Adam, Deathstroke, Vandal Savage y Gorila Grodd.

COSAS DE HERMANAS
En 2003 se desveló que Talia tenía una hermanastra mayor, Nyssa Raatko. Introducida en *Batman: Death and the Maidens*, Nyssa manipuló a Talia para que la ayudara a matar a su padre.

HISTORIAS CLÁSICAS

***Detective Comics* (Vol. 1) #411 (mayo 1971)** Batman conoce a Talia y enseguida se percata de que es una mujer fuerte y no necesita que la rescaten.

***"The Lazarus Affair" Batman* (Vol. 1) #332-335 (feb.-mayo 1981)** Batman se une a Robin, Catwoman y Talia para dar con Rā's al Ghūl en un relato de cuatro números muy inusual para la época.

***Batman: Son of the Demon* (1987)** En este grueso especial, Talia y Batman llevan su romance a otro nivel y tienen un hijo.

***Batman, Incorporated* (Vol. 2) #13 (sep. 2013)** Talia muere a manos de la antigua Batwoman Kathy Kane durante un enfrentamiento entre Batman y las fuerzas de Leviatán.

T. O. MORROW

DEBUT *The Flash* (Vol. 1) #143 **(mar. 1964)**
VERSIÓN ACTUAL *Justice League* (Vol. 2) #3 **(ene. 2012)**
NOMBRE REAL Dr. Thomas Oscar Morrow
BASE Detroit (Michigan)
ESTATURA 1,80 m **PESO** 85 kg
OJOS Azules **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Científico con un conocimiento avanzado de robótica y futurología, con acceso a la Sala Roja de STAR Labs, instalación de alto secreto
ALIADOS Dr. Silas Stone, Dr. Will Magnus, Sarah Charles **ENEMIGOS** FBI
AFILIACIONES Sala Roja, STAR Labs

El brillante científico Dr. Thomas Morrow mostró un temprano interés por la tecnología futura gracias a la influencia de la ciencia ficción, sobre todo a las obras de H. G. Wells. Estudió tecnologías emergentes, prevención estratégica y estudios futuros en la Universidad de Harvard, y después se centró en los viajes en el tiempo, si bien este fue un campo de investigación que se vio obligado a abandonar tras un accidente que casi le costó la vida.

STAR Labs lo contrató en Detroit (Michigan), y allí ayudó al Dr. Silas Stone a fundar la clandestina Sala Roja. Se hallaba trabajando en el laboratorio cuando un ataque de Parademonios hirió de gravedad al hijo de Silas, Victor Stone. Ello hizo que el Dr. Stone injertara el metal experimental promethium a Victor por medio de una nanotécnica, también experimental, para la integración neural. El resultado fue el héroe Ciborg, que acabaría siendo miembro fundador de la Liga de la Justicia. T. O. Morrow sigue trabajando en STAR Labs en estrecha colaboración con el Dr. Silas Stone y Ciborg. Por motivos que se desconocen, está siendo investigado por el FBI. **MM**

EN EL ARCHIVO

T. O. Morrow es el científico loco por excelencia. Nació en la década de 1960, y fue un enemigo incondicional de la JLA. Creó al androide Tornado Rojo para usarlo en su contra, pero este rechazó su programación y se convirtió en un héroe. Tras varios encontronazos con la Liga, Morrow trabajó con el Profesor Ivo, otro colega enajenado. Después se estableció en el santuario científico de la isla Oolong con varios de los científicos más malvados del mundo.

LA MUJER DEL MAÑANA
T. O. Morrow y el Profesor Ivo crearon al androide Mujer del Mañana (arriba) para que se infiltrara en la JLA y la destruyera. Pero era demasiado lista para rebajarse a eso.

TAMARANEANS [TAMARANOS]

DEBUT ***The New Teen Titans*** **(Vol. 1) #3 (ene. 1981) VERSIÓN ACTUAL** ***Red Hood and the*** **Outlaws (Vol. 1) #3 (ene. 2012)**
BASE Tamaran
MIEMBROS NOTABLES/PODERES
Starfire (Koriand'r): proyección de energía, vuelo, asimilación de idiomas por contacto; **Blackfire** (Komand'r): experta en armas de fuego, vuelo; **Hermana Kala** (Kaland'r): piroquinesis, liderazgo, vuelo

Hace mucho tiempo, la diosa X'Hal libró al planeta Tamaran de sus enemigos. Cuando lo abandonó, algunos seguidores hicieron lo propio. Juntos se afincaron en un planeta yermo donde nació la Hermana Kala (Kaland'r) –futura aliada del Linterna Blanco Kyle Rayner–. El resto de tamaranos se quedaron en Tamaran, donde nacieron años después la princesa Koriand'r y su hermana Komand'r.

Cuando estas no eran más que unas niñas, los conquistadores interestelares llamados la Ciudadela invadieron su pacífico mundo y nombraron como reina a Komand'r a cambio de Koriand'r, quien acabó huyendo a la Tierra y se convirtió en la heroína Starfire. Después regresó a Tamaran para ayudar a su pueblo en la guerra contra la maligna Plaga. Komand'r siguió otro camino, y unió a su pueblo con el supervillano demoníaco Helspont. **MM**

TAKION [TAKIÓN]

DEBUT ***Takion*** **#1 (jun. 1996)**
VERSIÓN ACTUAL ***The Multiversity Guidebook*** **# 1 (mar. 2015)**
NOMBRE REAL Joshua Sanders
BASE Nueva Génesis **ESTATURA** 1,88 m
PESO Variable **OJOS** Rojos **CABELLO** Amarillo flamígero **PODERES/HABILIDADES** Vuelo; descargas de energía; manipulación de la materia; supervelocidad; superfuerza; recibe energía de la todopoderosa Fuente
ENEMIGOS Stayne, Darkseid, Hombre Infinito

Al psicólogo Joshua Sanders, que nació ciego, lo sobrecogió una tremenda descarga de energía, y de pronto supo todo cuanto había que saber. En un instante se vio arrastrado a Nueva Génesis, y allí, con su incipiente vista, vislumbró a Izaya, el Highfather de los Nuevos Dioses, que lo escogió como su paladín. Ahora se llamaba Takión de la Fuente, y remplazaría a Izaya cuando este muriera.

Takión se enfrentó a Stayne, a quien creó Darkseid para contrarrestar la existencia de los Nuevos Dioses. Pese a vivir en un conflicto constante, su poder aumentó, y por un tiempo fue el siguiente Highfather. Al final, en teoría, lo mató el Hombre Infinito bajo las directrices de la Fuente, pero hace poco se lo vio entre los Nuevos Dioses velando por la Tierra-51. **MM**

TALONS [GARRAS]

DEBUT *Batman* (Vol. 2) #2 **(dic. 2011)**
BASE Gotham City
MIEMBROS NOTABLES William Cobb, Alexander Staunton, Ephraim Newhouse, Henry Ballard, Uriah Boone, Mary Turner, Alton Carver
PODERES/HABILIDADES Les lavan el cerebro para que sean ciegamente leales; están bien instruidos en el uso de varias armas y en el arte del combate, el asesinato y las técnicas de infiltración; muestran una excelente forma, y son muy ágiles; pueden burlar a la muerte gracias a la fórmula que el Tribunal de los Búhos les inyecta en la sangre
ENEMIGOS Batman, Aves de Presa, familia Batman, Garra (Calvin Rose), Mr. Frío, Jonah Hex **AFILIACIONES** Tribunal de los Búhos

El Tribunal de los Búhos es una organización clandestina sobre la que corren rumores desde la fundación de Gotham, una poderosa camarilla de su élite social con excelentes contactos. Pero, para imponer su voluntad a toda una ciudad, necesitaba sicarios letales, asesinos «invisibles» que se materializaran en la noche cerrada, mataran a su objetivo y se esfumaran sin dejar rastro. Estos sicarios se llamaban Garras y entraban a su servicio tras pasar unas rigurosas pruebas que incluían su acondicionamiento físico y mental para garantizar su lealtad a la causa por encima de todo.

Para reclutar Garras el Tribunal echaba mano del Circo Haly. Allí hallaba candidatos adecuados cuyo talento y habilidades podía moldear. Secuestraba a los mejores y más brillantes acróbatas de cada generación y los forjaba en obedientes máquinas de matar casi imparables. En los últimos años, el Tribunal también ha creado una fórmula química que brinda a las Garras una resistencia sobrehumana y la capacidad de resucitar. Ello le permitió liberar a varias de una vez para abatir al Caballero Oscuro y frustrar sus intentos de destruirlo. **MM**

SECRETO A VOCES
Los rangos más altos del Tribunal de los Búhos y muchas de sus Garras saben que Bruce es Batman.

TALON [GARRA]

DEBUT *Talon* #0 (nov. 2012)
NOMBRE REAL Calvin Rose **BASE** Gotham City
ESTATURA 1,78 m **PESO** 79 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Experto escapista; ducho en varios estilos de lucha; conocimiento de sistemas de seguridad; fue un asesino consumado, y ahora, un justiciero que usa prácticas no letales; Batman Inc. le proporciona armas y patrocinio; su traje blindado le permite disparar dardos y cables rematados en garfios; tiene un cinturón de herramientas personalizado
ALIADOS Batman, familia Batman, Strix, Casey Washington
ENEMIGOS Tribunal de los Búhos, Bane, Lord Muerte, Sebastian Clark **AFILIACIONES** Batman Inc.

La vida de Calvin Rose era muy dura, como la de todas las Garras que forjaba el perverso Tribunal de los Búhos. Su padre era un maltratador, y, cuando Calvin contaba con solo ocho años de edad, lo encerró en una caseta de perro y lo abandonó. Calvin esperó tres días a que volviera y lo sacara de allí, pero, tras la tercera noche, comprendió que estaba solo en el mundo. Así que salió de allí y se echó a andar por la carretera; lo encontró un escapista que trabajaba en el Haly, un circo itinerante. Con el tiempo, Calvin acabó sustituyendo al escapista, y entonces descubrió el oscuro secreto del circo.

Con cada generación, el Tribunal de los Búhos rastreaba el circo en busca de asesinos en potencia, a los que llamaba Garras e instruía a su gusto. El Tribunal reclutó a Calvin. Este mató a otra Garra para finalizar su estricto y cruel entrenamiento, pero luego se dio cuenta de que no podía ser uno de sus agentes, y abandonó. De paso salvó la vida a Casey Washington, un objetivo que debía eliminar. Posteriormente, con su traje de Garra modificado, se dispuso a destruir al Tribunal, y acabó colaborando con Batman. **MM**

GARRA INCORPORADA
Calvin Rose se alistó después con gusto en otra sociedad, la Batman Inc., esta vez del lado de los buenos.

UN PÁJARO ENJAULADO
Cuando su padre lo abandonó, Calvin se fugó por primera vez, y así floreció su interés por el escapismo.

DESAFIANDO AL TRIBUNAL
Calvin supo que no encajaba en el Tribunal cuando fue incapaz de asesinar a Casey Washington.

TARANTULA II [TARÁNTULA II]

DEBUT *Nightwing* (Vol. 1) #71 (sep. 2002)
VERSIÓN ACTUAL *Green Arrow* (Vol. 5) #44 (nov. 2015)
NOMBRE REAL Catalina Flores
ESTATURA 1,70 m **PESO** 61 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Hábil en el combate cuerpo a cuerpo; inteligente y viajada; entre sus armas tiene una pistola que dispara redes y cables rematados en garfios
ENEMIGOS Jefe

Esta heroína debutó en público en Seattle para luchar junto a Green Arrow. Los Esqueletos, una secta de asesinos obsesionados con los huesos, secuestraron por aquel entonces a George, el perro de Arrow. Este y Tarántula unieron fuerzas y viajaron a Juárez, cuna mexicana de Tarántula, para rescatarlo.

Pero Green Arrow no sabía que en realidad ella lo buscaba para intercambiarlo por su primo, a quien también secuestraron los Esqueletos por orden de su cabecilla, el Jefe. Todo se destapó cuando llegaron al bar de Tarántula y los atacaron los villanos. Sin embargo, pese a su engaño, al final la heroína volvió para salvar a Green Arrow, y juntos rescataron a George y vencieron al Jefe; además, entre ellos nació un romance. **MM**

TATTOOED MAN [HOMBRE TATUADO]

DEBUT *Green Lantern* (Vol. 2) #23 (sep. 1963)
VERSIÓN ACTUAL *Justice League* #30 (jul. 2014)
NOMBRE REAL Abel Tarrant
ESTATURA 1,83 m **PESO** 88 kg
OJOS Azules **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Puede dar vida a un tatuaje de su cuerpo y controlarlo con la mente
ALIADOS Carroñero, Clayface, Doctor Alquimia
ENEMIGOS Linterna Verde Hal Jordan, Liga de la Justicia

El Hombre Tatuado pertenece a una reciente versión de la Sociedad Secreta de Supervillanos. Estuvo presente cuando la Liga de la Justicia asaltó su guarida y encarceló a sus integrantes gracias al perspicaz liderazgo de Lex Luthor, por entonces miembro de la Liga.

No obstante, antes de Flashpoint era básicamente un villano del Linterna Verde Hal Jordan. Su habilidad es dar vida a sus tatuajes y controlarlos, lo que lo convierte en un poderoso enemigo. Con el tiempo quiso reformarse, pero traicionó al Amo de los Espejos, y este lo mató. Los otros dos Hombres Tatuados aparecieron antes de Flashpoint. Fueron el miembro de los Titanes Mark Richards y John Oakes, un compañero de cárcel de Tarrant. **MM**

EL SEGUNDO TATUADO
Mark Richards parecía más heroico que el anterior Hombre Tatuado, pero Deathstroke lo reclutó enseguida para una versión inmoral de los Titanes.

CADA TATUAJE ES UN PELIGRO
Con su mera fuerza de voluntad, el Hombre Tatuado Abel Tarrant daba vida a sus tatuajes, que iban desde armas a criaturas fantásticas.

TAWKY TAWNY

DEBUT *Captain Marvel Adventures* #79 (dic. 1947)
VERSIÓN ACTUAL *Justice League* #10 (ago. 2012) **BASE** Filadelfia
ESTATURA 3,45 m **PESO** 218 kg
OJOS Amarillos
CABELLO Naranja, negro y blanco
PODERES/HABILIDADES Se le concedió temporalmente el poder de Shazam, y se convirtió en un enorme tigre superfuerte y superduro
ENEMIGOS Black Adam

Antes de Flashpoint, Tawky Tawny era un tigre de 1,88 m que andaba y hablaba como un humano y ayudaba al Capitán Marvel (Shazam) en sus misiones. Luego fue un tigre que vivía en un zoo. Allí lo frecuentaba el huérfano Billy Batson, para quien aquellas visitas constituían el recuerdo más antiguo de sus padres. Billy solía hablarle y hasta llevarle hamburguesas. Cuando Billy recibió los poderes místicos de Shazam, el villano Black Adam, de poderes similares, empezó a darle caza. Su lucha los llevó al zoo, donde Adam arrojó a Shazam contra la jaula de Tawny. El animal quedó libre y atacó a Black Adam, pero este lo aplastó. Shazam compartió sus poderes con el felino. Tawny se hizo más grande y fuerte, y volvió a atacar a Black Adam; y esta vez lo hirió. **MM**

TEAM 7

DEBUT *The Kindred* #3 (mayo 1994)
VERSIÓN ACTUAL *Team 7* (Vol. 1) #0 (nov. 2012)
MIEMBROS NOTABLES **John Lynch**; **Canario** (después Canario Negro); **Kurt Lance**; **Slade Wilson** (después Deathstroke); **Cole Cash** (después Grifter); **Capitana Summer Ramos**; **James Bronson** (después Majestic); **Alex Fairchild**; **Amanda Waller**; **Dean Higgins** (después Regulus); **Steve Trevor**
ENEMIGOS Eclipso

Hace más de cinco años, John Lynch fundó el equipo de operaciones clandestinas Team 7. Al principio reclutó a Dinah Drake y a Kurt Lance para que escogieran a los candidatos más brillantes y valientes. (Kurt y Dinah acabarían casándose. Luego, Lynch aumentó las habilidades de Dinah, esta desarrolló su famoso «grito de canario» y se hizo llamar Canario Negro).

La pareja alistó a los mercenarios Slade Wilson y Alex Fairchild, a James Bronson, a la piloto Capitana Summer Ramos, a Cole Cash (ex soldado de las fuerzas especiales), a Amanda Waller (analista de la NSA) y al agente de inteligencia militar Dean Higgins. El Team 7 abatió a Eclipso, pero Fairchild y Ramos murieron sofocando el caos causado por Spartan. Se disgregó cuando Bronson devino el poderoso Majestic. **MM**

TEMPEST

DEBUT *Adventure Comics* (Vol. 1) #269 (feb. 1960)
VERSIÓN ACTUAL *Convergence Suicide Squad* #2 (jul. 2015)
NOMBRE REAL Garth
BASE Atlantis
ESTATURA 1,78 m **PESO** 107 kg **OJOS** Púrpuras **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Sobrevive a las grandes presiones y frías temperaturas del océano, nada a gran velocidad y respira bajo el agua; tiene fuerza y resistencia sobrehumanas; quema con su visión láser; es inteligente y ducho en el combate cuerpo a cuerpo; entre otras armas, tiene un tridente de tecnología avanzada
ALIADOS Aquaman, Mera
ENEMIGOS Sr. Susurro, Mamut
AFILIACIONES Atlantes, Jóvenes Titanes

El atlante Garth aún no se llama Tempest en su continuidad actual, pero, si su versión moderna se parece a las pasadas, sin duda adoptará su nombre en el futuro. Su historia es tan desconcertante como sus recuerdos de los Jóvenes Titanes, pero, como supo hace poco, de joven fue el justiciero Aqualad. Sin embargo, no solo olvidó esa parte de su vida, sino que también lo hizo el resto del mundo.

Después emergió en Atlantis junto a una fuerza de ataque que Mera reunió para dar caza a Aquaman. Garth se dio cuenta de que iba por mal camino cuando descubrió que sus órdenes no llegaban de su reina, sino de una impostora que allanaba el camino para que Thule fuera invadida. Entonces, él y Aquaman se volvieron contra los invasores.

Recientemente, Garth empleó su fuerza para detener a unos contrabandistas de órganos en busca de pulmones atlantes y se sorprendió luchando contra Dick Grayson y Donna Troy, como si el destino los hubiera reunido. Cuando cayeron en que ya se conocían, se tornaron aliados, y al poco tiempo supieron de su historia compartida como fundadores de los primeros Jóvenes Titanes. **MM**

EN EL ARCHIVO

Garth debutó en *Adventure Comics* como Aqualad, el amigo de Aquaman. En Atlantis era un marginado por tener los ojos púrpuras, y halló un amigo en Arthur Curry, y otros más cuando fundó los Jóvenes Titanes junto con Robin, Wonder Girl, Kid Flash y Speedy.

Cuando el equipo se convirtió en los Nuevos Jóvenes Titanes, él se fue, pero regresó en una versión posterior llamada Titanes tras convertirse en Tempest, un héroe en cualquier entorno. Murió en «La Noche Más Oscura».

LA TRAGEDIA DE TEMPEST
Su primera amada, Tula, murió en Crisis en Tierras Infinitas, pero el amor le dio una segunda oportunidad y se casó con la heroína Delfín. Tuvieron un hijo, Cerdian, pero ella y el pequeño murieron en Crisis Infinita.

TELOS

DEBUT *Warlord* #48 (ago. 1981)
VERSIÓN ACTUAL *Convergence* #0 (jun. 2015)
NOMBRE REAL Arak
ESTATURA 1,83 m **PESO** 86 kg
OJOS Púrpuras **CABELLO** No tiene
PODERES/HABILIDADES Entidad muy poderosa que controla la materia
ALIADOS Techne, K'rot, Stealth, Capitán Cometa
ENEMIGOS Computo, Validus, Brainiac

El padre de Arak era el rey de su pueblo y le prohibió luchar, pese a su talento bélico. Así que se vio obligado a estudiar el arte del chamán. Obtuvo los poderes de su padre y se enfrentó a Brainiac cuando este apareció en su reino. Le ofreció su vida a cambio de la seguridad de su pueblo, y así se convirtió en Telos, su sirviente. Con su poder, Telos coleccionó ciudades de numerosos mundos en muchas dimensiones y eras. La intención de Brainiac era enfrentar a dichas ciudades entre sí y declarar a la vencedora como única realidad verdadera en una gran Convergencia. Sin embargo, sus héroes se rebelaron, y, gracias a Telos, Brainiac reconoció su error y realineó las Tierras infinitas. Luego Brainiac lo liberó para que pudiera buscar a su familia perdida. **MM**

TERRA

DEBUT *The New Teen Titans* (Vol. 1) #26 (dic. 1982)
VERSIÓN ACTUAL *Superboy* (Vol. 5) #8 (jun. 2012)
NOMBRE REAL Tara Markov
ESTATURA 1,55 m **PESO** 44 kg **OJOS** Azules **CABELLO** Rubio
PODERES/HABILIDADES Adepta geoquinésica capaz de mover tierra y rocas; puede volar a lomos de una roca o un pedazo de tierra, causar terremotos y manipular la tierra de diversas formas, como, por ejemplo, creando lava
ALIADOS Chico Bestia
ENEMIGOS Hermano Sangre, Deathstroke, Cosecha
AFILIACIONES Destructores

El pasado de Tara Markov es un misterio incluso para ella. Su apellido sugiere que podría proceder de Markovia y hasta tener sangre real, pero, cuando el supervillano Cosecha la capturó para experimentar con ella, le borró la memoria. Este la obligó a luchar en su perversa Colonia, donde los «experimentos» adolescentes combatían por sobrevivir para perfeccionar sus habilidades. Allí entabló amistad con Chico Bestia tras salvarle la vida. Se hicieron íntimos, y se apoyaron cuando Caitlin Fairchild los ayudó a escapar al mundo exterior, donde Terra se unió a Fairchild, Chico Bestia y a un grupo de jóvenes supervivientes y creó a los Ravagers (Destructores), un equipo que duró poco, pues el mercenario Deathstroke los derrotó y los llevó de vuelta a Cosecha. **MM**

EN EL ARCHIVO

Tara era el producto de los experimentos de la Doctora Helga Jace, la responsable de conceder poderes antigravitatorios al hermano de Tara, Geo-Force. Deathstroke tuvo una aventura con Terra y la infiltró en los Jóvenes Titanes, y esta enloqueció y murió en combate. La sustituyó una Terra de una realidad alternativa que fue una hermana para Geo-Force, sirvió en el Equipo Titanes y murió a manos de Black Adam. Después apareció una tercera Terra llamada Atlee, que no guardaba relación con las dos primeras, pero que también podía mover rocas.

¿MI HERMANO?
A la segunda Terra le costó aceptar a Geo-Force como hermano, y tomó muestras de ADN para asegurarse de que no era la psicópata original resucitada de forma misteriosa.

TEEN TITANS [JÓVENES TITANES]

DATOS

DEBUT *The Brave and the Bold* #54 **(jun.-jul. 1964)**
VERSIÓN ACTUAL *Teen Titans* (Vol. 4) #1 **(nov. 2011)**
BASE Nueva York
MIEMBROS NOTABLES/PODERES ROBIN (DAMIAN WAYNE) Intelecto formidable; artes marciales; **NUEVO KID FLASH (WALLY WEST)** Supervelocidad, curación acelerada; **STARFIRE (PRINCESA KORIAND'R)** Su fisiología tamarana le otorga fuerza, velocidad y resistencia aumentadas y le permite volar; **RED ROBIN (TIM DRAKE)** Gran intelecto, bueno en combate, cinturón de herramientas; **RAVEN** Poderes mágicos de sus ancestros demoníacos; **CHICO BESTIA (GARFIELD LOGAN)** Adopta la forma de cualquier animal; **WONDER GIRL (CASSIE SANDSMARK)** Luce una «armadura silenciosa»; vuelo y proyección de fuerza; fuerza sobrehumana; **BÚNKER (MIGUEL BARRAGAN)** Crea constructos de energía; **POWER GIRL (TANYA SPEARS)** Científico, fuerza sobrehumana, puede alterar su tamaño; **QUIMERA (RU'AT L'IWER)** Metamorfa que absorbe poderes; **KID FLASH (BART ALLEN)** Supervelocidad, curación acelerada; **SKITTER (CELINE PATTERSON)** Su transformación arácnida le aporta fuerza y velocidad sobrehumanas; **SOLSTICIO (KIRAN SINGH)** Proyección de energía, vuelo, fotoquinesis; **SUPERBOY (KON-EL)** Telequinesis y superfuerza kryptoniana parcial **ALIADOS** Liga de la Justicia de América, Legión Perdida **ENEMIGOS** NOWHERE, Manchester Black

El grupo se reunió cuando Tim Drake (Red Robin) descubrió la trama de la organización clandestina NOWHERE para capturar a jóvenes metahumanos y utilizarlos para sus misteriosos fines. Pero se negaron a corromperse, sobrevivieron al brutal combate gladiatorio denominado «la Selección» *(the Culling)* e hicieron frente común contra NOWHERE, y todo eso antes de decidir cómo llamarse. Los unía su juventud y la sensación de ser unos marginados, y fueron todo un fenómeno mediático que emprendió la lucha contra el mal en calidad de nueva generación de héroes... e hizo muchos enemigos por el camino.

DE UN VISTAZO

Espíritu adolescente
Los Jóvenes Titanes se toman muy en serio las dos partes de su nombre. Son una fuerza de combate formidable, pero no gestionan las cosas como otros grupos porque son la generación más joven: obstinados, idealistas e inclinados a discutir.

Red Robin... lleva la batuta
El pegamento que une a los Titanes es Red Robin, un héroe con cualidades de liderazgo que los mantiene juntos... casi siempre. También tiene el cinismo necesario para hacer que sus miembros sospechen de los grupos adultos que pretenden usarlos para sus fines.

Un sucedáneo de familia
Los Jóvenes Titanes tienen orígenes muy variopintos, y el equipo es para ellos como una familia, con todo lo que eso conlleva. Discuten, se pelean y a veces se hacen la vida imposible, pero siempre se apoyan cuando van mal dadas.

HISTORIAS CLÁSICAS

***New Teen Titans* (Vol. 2) #1-5 (ago. 1984-feb. 1985)** En «The Terror of Trigon», el grupo se enfrenta a sus yoes alternativos cuando el padre demoníaco de Raven trata de esclavizar y destruir la Tierra.

***Teen Titans* (Vol. 3) #1-7 (sep. 2003-mar. 2004)** El equipo aún se duele de las muertes de Donna Troy y Augurio, y busca su lugar en el mundo haciendo malabares entre sus problemas adolescentes y las nuevas responsabilidades de formar parte de los Jóvenes Titanes –y, de paso, reñir con la JLA–.

***Tales of the Teen Titans* #42-44, *Tales of the Teen Titans Annual* #3 (mayo-jul. 1984)** Los Titanes luchan contra COLMENA y Deathstroke en «The Judas Contract», donde se introduce a Dick Grayson como Nightwing.

Después de una serie de combates

contra los agentes de NOWHERE, este equipo juvenil dio con el arma secreta y el mayor logro de esa organización: Superboy. Entonces sobrevino una batalla, tras la cual los Jóvenes Titanes (bautizados así por Kid Flash) convencieron a Superboy de que se les uniera en la lucha contra NOWHERE. Ante ese contratiempo, Cosecha montó en cólera, intervino, capturó al heterogéneo grupo y luego lo llevó a la Colonia, su instalación secreta.

Allí, su ayudante, Augurio, trató de debilitar a cada miembro por separado, pero se centró en Red Robin. Cosecha creía que si podía lograr que Red Robin matara, el resto del equipo lo seguiría, y que así obtendría su siguiente generación de Ravagers (Destructores), como él llamaba a los equipos de metahumanos que sobrevivían a «la Selección». No obstante, los Jóvenes Titanes huyeron y urdieron un plan de ataque con la Legión Perdida del siglo XXXI, recién desplazada.

SELECCIÓN
Cosecha tenía planes para los Jóvenes Titanes... si sobrevivían a «la Selección».

Tras destruir la Colonia, la Legión Perdida desapareció en su burbuja temporal, y los Jóvenes Titanes regresaron a Nueva York, donde los atacó Wonder Girl. En la lucha, Superboy le quitó su armadura silenciosa, y Diesel, antiguo aliado de la heroína, la robó para provocar el fin del mundo. El equipo la recuperó, pero no pudo evitar que el clon kryptoniano H'El secuestrara a Superboy. Antes de su regreso, Superboy y el resto de esta superfamilia lucharon por el destino del sistema solar contra H'El, que pretendía drenar la energía solar como parte de su intrincado plan para salvar Krypton de la destrucción. Al mismo tiempo, el Joker planeaba deshacerse de los Jóvenes Titanes con la esperanza de que su muerte hiciera que Red Robin se viniera abajo y dejara a Batman aislado. Amanda Waller decidió controlar las actividades de los Titanes, y mandó al Escuadrón Suicida para que le diera una charla. En resumen: nadie los dejaba en paz.

Tras sus terribles vivencias, Superboy se unió de nuevo al equipo, y juntos combatieron a los corruptos Raven y Trigon, el demonio que quería tomar la Tierra. Raven se volvió contra su padre y se unió a ellos, al igual que Chico Bestia y dos nuevos héroes, Búnker y Skitter.

El origen de Kid Flash se desveló durante las aventuras de los Titanes con la Legión Perdida, y luego regresó a su nativo siglo XXXI para cumplir una sentencia criminal por actos que no recordaba haber cometido. Solsticio no pudo soportar la vida sin él, y cometió un crimen para estar a su lado.

TRIGON
Trigon quería conquistar la Tierra porque la madre de Raven, su hija, era humana. Su primer paso fue enviar a Raven para debilitar a los Jóvenes Titanes. No obstante, al final se volvió contra él y se unió a los adolescentes, rechazando su lado oscuro para hallar un hogar en aquel grupo.

UNA HIJA REBELDE
Raven se volvió contra su padre, Trigon, cuando este le pidió que reuniera los mundos que él gobernaba y añadiera la Tierra.

Red Robin decidió disgregar al grupo, dejando abierta la posibilidad de volver a juntarlo en el futuro, aunque sabía que la pérdida de Kid Flash y Solsticio había hecho más daño del que podía repararse.

Con el tiempo, el equipo se reconstruyó, y el misterioso Manchester Black lo abordó con una oferta tentadora: aliarse con él y contar con los recursos tecnológicos de STAR Labs. A Red Robin le pareció un trato sospechoso y quiso saber más antes de aceptarlo. Entre tanto, los Titanes se dieron cuenta de que su nueva fama no estaba exenta de tensiones, y que eso podía ser una distracción innecesaria. Se las arreglaron para evitar que un grupo de científicos renegados robara tecnología peligrosa de STAR Labs, pero, entonces, Manchester Black mostró su auténtico ser y desveló a un nuevo conjunto de antihéroes llamado Élite que planeaba apartarlos de Superboy. Para empeorar las cosas, los antes Titanes Wonder Girl, Power Girl y Kid Flash se unieron a Élite, aunque luego se reunieron con sus antiguos compañeros cuando quedó claro que el auténtico enemigo era Black. Tras derrotar a Black y sortear numerosos retos –como la pérdida y el tormentoso regreso de Superboy o el deslucimiento público, amén de las crisis y disputas personales–, Red Robin escindió de nuevo al tumultuoso grupo, y cada uno se fue por su cuenta.

Pero la separación no duró mucho. A Chico Bestia y Raven se les unió Starfire y un nuevo Kid Flash en un nuevo grupo al mando del chico malo Damian Wayne, alias Robin, a tiempo para enfrentarse al megalómano abuelo de Damian, Rās al Ghūl. **AI**

FURIA KRYPTONIANA
El equipo (con Kid Flash de vuelta) se las ve con un airado Superboy.

PRESA DE VILLANOS

H'El secuestró a Superboy, y este fue acusado de crímenes futuros que afectaban a los Jóvenes Titanes. Entraron juntos en una cárcel para metahumanos, y dentro los atraparon los caballeros cósmicos Centurión Alfa y Pax Galactica para llevarlos ante la justicia.

ROBIN ENJAULADO
Red Robin conoció en sus carnes el sistema penal del futuro, aunque no por mucho tiempo.

«Puede que tu traje oscuro y lúgubre sea lo más... ¡pero no deberías subestimar el poder de Búnker!»

BÚNKER A SUPERBOY

RENACIMIENTO

COSA DE NIÑOS

Cada encarnación de los Jóvenes Titanes ha sufrido temperamentos obstinados y luchas internas. Eso ya es malo contra supervillanos corrientes, pero ¿arrastrará el engreído Damian Wayne a Starfire, Raven, Chico Bestia y al nuevo Kid Flash a su funesto destino inevitable en la lucha contra su abuelo Rā's al Ghūl?

¡ADELANTE, JÓVENES TITANES!
Robin (Damian Wayne) lidera a los nuevos Jóvenes Titanes.
1 Robin
2 Kid Flash
3 Starfire
4 Chico Bestia
5 Raven

EN EL ARCHIVO

En su encarnación inicial, los Jóvenes Titanes se componían de versiones júnior o compañeros de héroes consolidados. Aqualad, Kid Flash y Robin se juntaron para derrotar a Mr. Twister, y después reclutaron a Donna Troy –entonces hermana menor de Wonder Woman–. Ese fue el equipo inicial. Desde su guarida se embarcaron en una serie de aventuras adolescentes contra villanos como Ding Dong Daddy y Mad Mod, dando a la serie un aire a cultura juvenil que conservó en versiones posteriores.

Infiltraciones y manipulaciones

En 1980 se presentó a la telépata Raven y nacieron unos nuevos Jóvenes Titanes con tres miembros existentes –Kid Flash, Wonder Girl y Robin– y los nuevos Ciborg, Starfire y Changeling (antes Chico Bestia). Raven los manipuló para que se unieran contra su diabólico padre, Trigon, y luego permanecieron juntos para enfrentarse a Deathstroke el Exterminador y a su protegida, Terra, que se había infiltrado en los Titanes.

El día de la graduación

El siguiente evento trascendental de la formación se dio cuando los Titanes (sin «Jóvenes») y la Young Justice se resistieron a la corporación clandestina Optitron. Luego se las vieron con un robot de Superman que mató a Augurio y a Donna Troy. Al acabar, ambos equipos se desbandaron. Algunos miembros formaron unos nuevos Jóvenes Titanes y otros se unieron a los Outsiders. Donna, resucitada en Crisis en Tierras Infinitas, se les uniría brevemente, pero los dejaría para entrar en la Liga de la Justicia de América.

Dolores de crecimiento

En los años siguientes hubo otros conflictos, como la reorganización del liderazgo y el cambio de miembros. Ciborg y Starfire se fueron a la JLA; Damian Wayne adoptó el papel de líder y se unió a Red Robin, pero riñeron, y Damian se fue. Con Red Robin al mando, el grupo combatió a Superboy-Prime en un relato que prefiguró su debut después de Flashpoint.

EL MOMENTO FINAL
Donna Troy creía que tenía controlado al Superman Cyborg, pero fue un error fatal.

THANAGARIANS [THANAGARIANOS]

DEBUT *The Brave and the Bold* **(Vol. 1) #34 (mar. 1961)**
VERSIÓN ACTUAL *Savage Hawkman* **(Vol. 1) #1 (nov. 2010)**
BASE Thanagar
PODERES/HABILIDADES Gran fuerza y velocidad; longevos, curación rápida y resistencia aumentada a temperaturas extremas; agudo sentido del oído, la vista y el olfato
ALIADOS Liga de la Justicia Unida, Legión de Superhéroes, Rann

Esta antigua raza de guerreros construyó una civilización con un elemento químico único. Thanagar se encuentra en Polaris, un gran sistema estelar, y es el único planeta conocido donde se da el metal Nth de forma natural. Dicho metal es un mineral con propiedades sobrenaturales cuya abundancia les permitió perfeccionar su tecnología antigravitatoria. Lograron volar a increíble velocidad con alas, armadura y su musculado físico. Su cultura es militarista, y ellos exhiben el emblema de las aves rapaces, en las que se inspiran sus soldados y cuerpos de seguridad. Por eso su planeta se llama «Mundo Halcón». Hace poco, el inmortal Byth tomó su luna Thalsalla. Gracias a la ciencia avanzada y al híbrido genético Ultra el Multialienígena, dominó la realidad. Como resultado de su plan para destruir el mundo, Thanagar y su pueblo debieron desplazarse a una órbita binaria con su viejo rival, el mundo Rann. **WW**

VICTORIAS ALADAS
Con su aire inalterable de superioridad marcial, los thanagarianos se creen los depredadores en la cúspide de la cadena alimentaria interestelar.

THIRST [SED]

DEBUT *Aquaman* **(Vol. 6) #5 (jun. 2003)**
BASE Mar Secreto
ESTATURA 2,03 m **PESO** Variable
OJOS Negros **CABELLO** No tiene
PODERES/HABILIDADES Absorción de energía vital, agua y humedad; crea esclavos zombis
ALIADOS Hagen, Manta Negra
ENEMIGOS Aquaman, Portador del Agua, Dama del Lago, Centinelas de la Magia

La Sed es un constructo místico derivado del lodo del río. Este ser antitético daba caza a los dioses hechiceros custodios del Mar Secreto, un vasto mar metafísico compuesto por la imaginación humana, y sustentaba la salud de las arterias acuáticas y de la vida de la humanidad.

La Sed despertó cuando Aquaman usó su mística mano de agua para llevar a cabo actos de maldad. Acosó al rey del mar mientras trataba de drenar toda la vida de la Tierra. Todo lo que drenaba La Sed, renacería como cáscaras marchitas sometidas a su voluntad.

Tras muchas batallas con Aquaman, esta atrocidad árida cayó en una trampa y se fundió con su enemigo atlante. Aquaman sabía que podía derrotar a La Sed desde dentro, y sometió su totalidad combinada a la perfección espiritual del Mar Secreto. **WW**

THIRD ARMY [TERCER EJÉRCITO]

DEBUT *Green Lantern Annual* **(Vol. 5) #1 (oct. 2012) PODERES/HABILIDADES** Fuerza sobrehumana; sobrevive al vacío, al frío extremo y a la radiación del espacio; sus tropas tienen un vínculo mental comunitario: se multiplican convirtiendo a sus víctimas en versiones de sí mismos **ENEMIGOS** Linterna Blanca Kyle Rayner, Guy Gardner, Green Lantern Corps, Red Lantern Corps, zamaronas, Star Sapphire Corps
AFILIACIONES Guardianes del Universo

El Tercer Ejército era una bioarma con un vínculo mental que diseñaron los Guardianes del Universo y se activaba mediante el poder de Volthoom, el Primer Linterna. Los inmortales lo liberaron porque creían que solo podía darse el auténtico orden si el libre albedrío se erradicaba del cosmos.

Se programó para asimilar en sus filas toda forma de vida. La posesión de cualquier anillo de poder protegía de la conversión, pero sus súbditos eran lo bastante fuertes como para descuartizar a los Linternas y quitarles los anillos.

Pese a la intensa resistencia de varios cuerpos de Linternas, estos seres rozaron la gloria. No obstante, la lucha prolongada obligó a los Guardianes a usar más energía de Volthoom, y este despertó. Entonces reclamó su poder, y el Tercer Ejército se desintegró. **WW**

THAROK

DEBUT *Adventure Comics* **(Vol. 1) #352 (ene. 1967)**
VERSIÓN ACTUAL *Legion of Super-Heroes* **(Vol. 7) #15 (abr. 2013)**
BASE Zadron del siglo XXX, móvil
ESTATURA 1,93 m **PESO** 102 kg
OJOS Negros **CABELLO** No tiene
PODERES/HABILIDADES Intelecto ampliado por medios cibernéticos y control mental limitado; fuerza aumentada y talento estratégico
ENEMIGOS Legión de Superhéroes, Polar Boy

Tharok fue un ladrón hasta que un golpe se torció y acabó con la mitad de su cuerpo desintegrada. Para remplazar su esqueleto, Tharok se construyó a toda prisa un armazón robótico, el cual amplificó inesperadamente su inteligencia.

Cuando lo capturaron junto con otros cuatro supercriminales, la Legión de Superhéroes les ofreció una amnistía si los ayudaban a combatir a un devorador de soles que amenazaba el sistema solar terrestre. Tharok convenció a sus camaradas de que se unieran como los Cinco Fatales, cuyo esfuerzo combinado podía controlar el universo.

Muchos de sus planes se centraron en devolverle su aspecto manteniendo su mente mejorada. Tras usar la energía de los Gigantes y elevarse a una forma superior, al final, quedó confinado: Polar lo congeló. **WW**

THINKER [PENSADOR]

DEBUT *All Flash* **#12 (otoño 1943)**
VERSIÓN ACTUAL *Suicide Squad* **(Vol. 4) #24 (dic. 2013)**
BASE Celda Nueve, penitenciaría de Belle Rêve (Luisiana)
PODERES/HABILIDADES Hiperinteligente
ALIADOS James Gordon Jr., Harley Quinn
ENEMIGOS Amanda Waller, OMAC, Escuadrón Suicida, Soldado Desconocido, Kevin Kho

El criminal apodado el Pensador tenía una gran habilidad para urdir planes infalibles con información muy escasa. Predijo una invasión inmediata de supervillanos de otra realidad y se dispuso a beneficiarse de su victoria. A tal fin, el Pensador manipuló a los convictos desde su celda en Belle Rêve para construir tecnología satélite antes de que llegara el Sindicato del Crimen.

Pero usar su talento cerebral tenía un precio muy alto: sus esfuerzos mentales lo dejaban sin energía, de modo que, con solo 25 años de edad, ya tenía el cuerpo de un frágil anciano. Cuando el Sindicato del Crimen se impuso, el Pensador instaló su maravillosa mente en el cuerpo (posiblemente inmortal) de OMAC. Pero subestimó la resistencia de la personalidad de su huésped, Kevin Kho, y la perseverancia del Escuadrón Suicida de Amanda Waller, y acabó desterrado a otra dimensión. **WW**

THOMAS, DUKE

DEBUT *Batman* **(Vol. 2) #21 (ago. 2013)**
BASE Gotham City
OJOS Amarillos **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Agudo intelecto; instruido en técnicas básicas de combate sin armas; talento para resolver enigmas intrincados
ALIADOS Leslie Thompkins, DaxAtax, Dre-B-Robbin, R-Iko, Robina **ENEMIGOS** Joker, Enigma (Acertijo), Johnny Bender Jr., Predicador, el Nido, Garra **AFILIACIONES** We Are Robin («Somos Robin»), Batman

De joven, Duke Thomas vio Gotham sumida en la oscuridad y el caos fruto de Enigma (Acertijo), que desafió a sus habitantes a «ser listos... o morir» por selección natural. Entonces, Duke se volcó en entrenar su mente con rompecabezas y enigmas para retar al villano. Cuando su familia salvó a Bruce Wayne del Huracán René, se forjó otro eslabón en la cadena que unía su destino al del Caballero Oscuro.

Unos años después, el Joker –sabedor de ese vínculo– atacó a la familia de Duke, y solo Batman pudo salvar al chico. Mientras vivió en un hogar de acogida, Duke se unió al movimiento juvenil clandestino «Somos Robin», una banda de vigilantes adolescentes que se juntó para ayudar a Gotham como cruzados contra el mal y lucía con orgullo el símbolo del famoso ayudante de Batman.

Recientemente, Duke tuvo que ponerse al día, ya que Batman le ofreció un posible papel en primera línea de fuego, y con traje y todo. **WW**

PARTE DE LA SOLUCIÓN
Duke creía que el crimen y el desastre eran problemas que podían resolverse si mucha gente buena hacía un esfuerzo colectivo.

THOMPKINS, DRA. LESLIE

DEBUT *Detective Comics* (Vol. 1) #457 **(mar. 1976)**
VERSIÓN ACTUAL *Red Hood and the Outlaws* Vol. 1 #0 **(nov. 2012)**
BASE East End de Gotham City
ESTATURA 1,70 m **PESO** 59 kg **OJOS** Azules **CABELLO** Gris
PODERES/HABILIDADES Doctora y psicóloga curtida, con amplia experiencia en drogodependencia y traumas
ALIADOS Alfred Pennyworth, Bruce Wayne, Stephanie Brown, James Gordon, Jason Todd
ENEMIGOS Sociedad de las Caras Falsas (de Máscara Negra), Killer Croc
AFILIACIONES Duke Thomas, Servicios Infantiles de Gotham City

Leslie Thompkins era colega del Dr. Thomas Wayne antes de que él y su esposa murieran a tiros delante de su hijo Bruce. En los años que siguieron al asesinato, hizo las veces de progenitora para el traumatizado huérfano junto al mayordomo de la familia, Alfred Pennyworth. Pero, a medida que Bruce crecía, el chico se distanció y perdieron el contacto.

Es una excelente médica, y muy compasiva, y buscó trabajo en los centros médicos de las zonas más desfavorecidas de Gotham. En uno conoció a Jason Todd, un chico que vivía en la calle y robaba para sobrevivir. Pero en su última correría no fue lo bastante rápido. Leslie lo atendió hasta que se curó. Entonces, él robó varios medicamentos de prescripción médica y se esfumó. Batman lo atrapó, pero ella lo defendió con ardor y, en lugar de mandarlo a un centro de detención juvenil o, aun peor, a la cárcel, Jason se trasladó a la mansión Wayne y su vida empezó a cambiar.

La doctora Thompkins odia la violencia y siempre da una segunda oportunidad a la gente. También se dedica a buscar hogar para los huérfanos y chicos que abandonan sus casas, dentro del sistema de protección de la infancia de Gotham. Su altruismo la ha llevado a conocer a los personajes más conflictivos de la ciudad, como Duke Thomas o Catwoman. Pero, pese a los peligros inherentes de su vocación, siempre está dispuesta a ayudar cuando y como pueda. **WW**

EN CUERPO Y ALMA
Lo que más lamenta Leslie es no haber logrado convencer a la «familia» de Batman de que adoptara métodos menos violentos para mantener a raya a los malos de Gotham.

EN EL ARCHIVO

Leslie Thompkins se introdujo en el clásico relato de Batman *There is No Hope in Crime Alley*. En él, Batman visitaba un sórdido callejón de Gotham cierta noche concreta todos los años. En esta ocasión salvó a una anciana de unos atracadores, y un *flashback* desveló que esa afable extraña confortó al aterrado Bruce Wayne tras el asesinato de sus padres. Leslie le ofreció amor y consuelo en el momento más horrible de su vida.

EL ÁNGEL DE LA ESPERANZA
Leslie Thompkins siempre supo que el huérfano Bruce acabaría siendo un hombre excepcional.

THUNDER III [TRUENO III]

DEBUT *Outsiders* **(Vol. 3) #1 (ago. 2003)**
NOMBRE REAL Anissa Pierce
BASE Brooklyn (Nueva York); Nueva Orleans
ESTATURA 1,70 m **PESO** 54 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Superfuerza e invulnerabilidad; aumenta su masa y densidad; crea ondas de choque golpeando el suelo
ENEMIGOS Sabbac, Simon Hurt, Hermano Sangre

Anissa es la hija del superhéroe Relámpago Negro, y, tal como él quiso, fue a la universidad antes de empezar su carrera contra el crimen. Pero el día en que se licenció en medicina, se enfundó un traje y se entregó a ayudar a la gente de una manera más excepcional como la superheroína Thunder. Su hermana Jennifer también combatió el crimen en calidad de la enmascarada Relámpago.

Tras su debut en solitario, Anissa aceptó un puesto en los Outsiders, ya que pensó que el mejor modo de aprender era junto a profesionales curtidos. Al poco se enfrentó a algunos de los peores villanos del lugar, como Simon Hurt y Hermano Sangre, e inició una relación con Grace, también miembro del equipo. Cuando los combates se hicieron más intensos, Anissa recibió heridas graves. En una de ellas cayó en una trampa, y estuvo meses en coma. Al final se semijubiló. **WW**

THUNDER, JONNI

DEBUT *Jonni Thunder* **(Vol. 1) #1 (feb. 1985)**
BASE Los Ángeles (California)
ESTATURA 1,68 m **PESO** 59 kg
OJOS Verdes **CABELLO** Rubio
PODERES/HABILIDADES Tiene la habilidad parcialmente controlada de poseer a una entidad eléctrica de alto voltaje **ALIADOS** Harry Trump, Shamus, Skyman **ENEMIGOS** Clarence «Slim» Chance, Red Nails **AFILIACIONES** Agencia de Detectives J. Thunder, Infinity Inc.

Jonni Thunder era una dura detective privada de Los Ángeles que, por accidente, obtuvo el control de un rayo mágico que habitaba una lámpara de su padre, un ex policía. Slim Chance, antiguo compañero de este, buscó sin tregua la lámpara y trató de matar a Jonni para conseguirla.

Entonces Jonni lo llevó ante la justicia y permaneció en el margen de la comunidad angelina de metahumanos. Siempre se mostró reacia a reconocer sus poderes, pero colaboró estrechamente con el héroe millonario Sylvester Pemberton en su papel de Skyman y fundador de Infinity Inc.

Hace poco apareció en Tierra-2 una Jonni Thunder alternativa a quien John Constantine liberó del Ejército Mundial. Se unió a Brainwave para esclavizar a los últimos supervivientes de la humanidad, y se ignora si salió viva de la aniquilación del planeta. **WW**

THUNDER, JOHNNY

DEBUT *Flash Comics* **(Vol. 1) #1 (ene. 1940)**
VERSIÓN ACTUAL *DC Universe: Rebirth* **#1 (mayo 2016)**
NOMBRE REAL Jonathan L. Thunder **BASE** Nueva York, Gotham City, Quinta Dimensión **ESTATURA** 1,73 m **PESO** 57 kg
OJOS Azules **CABELLO** Rubio
PODERES/HABILIDADES Control absoluto del genio «Thunderbolt», que concede deseos –de hecho, es un ser energético que se sirve de la ciencia de la Quinta Dimensión–

Johnny Thunder fue el séptimo hijo de un séptimo hijo nacido en circunstancias místicas. Los miembros de una secta de Bahdnisia se lo llevaron de niño y acabó unido a un genio de deseos mediante ritos arcanos. Por fortuna –la suerte siempre le sonrió– lo rescataron antes de su séptimo cumpleaños y lo devolvieron a su familia en Brooklyn. Pasaron años sin que se percatara de que la frase «Cei U» (*Say you!*, «¡Oye, tú!») activaba el Yz, aquel rayo invisible, para darle «una hora de poder». Al descubrirlo, el noble y honesto Johnny se convirtió en un insólito héroe que ayudó a los necesitados con su «suerte».

Durante décadas sirvió con honores en la JSA. Lo mató el Ultra-Humanita, pero el Yz absorbió su personalidad. Hoy, ambos habitan la Quinta Dimensión. **WW**

THUNDER, JAKEEM

DEBUT *The Flash* **(Vol. 2) #134 (feb. 1998)**
NOMBRE REAL Jakeem Johnny Williams
BASE Keystone City; Nueva York
ESTATURA 1,70 m **PESO** 59 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Control heredado del genio del «Thunderbolt» del original Yz/Johnny Thunder para usar la ciencia de la Quinta Dimensión **ALIADOS** Yz/Johnny Thunder, Stargirl
ENEMIGOS Triunfo, Solomon Grundy, Mordru

Este huérfano conoció al primer Flash, Jay Garrick, y se quedó el bolígrafo con el que firmaba los autógrafos. Nadie sabía que este albergaba al Yz, el viejo compañero de la Quinta Dimensión de Johnny Thunder. El Thunderbolt se unió a Jakeem y, cuando un duende de la dimensión del rayo invadió la Tierra, juntos ayudaron a la JSA a derrotarlo. A tal fin, Yz se fundió con su homólogo Lkz en una nueva entidad –Yzlkz– que se activaba cuando Jakeem presionaba el botón del bolígrafo y decía *So Cùl (So cool)*.

Jakeem era un huérfano de la calle, y al principio se mostró reacio a unirse a la JSA, pero enseguida hizo amigos entre sus miembros más jóvenes, como Stargirl. Fue uno de sus héroes legendarios y un valioso integrante tanto de la JSA como del Escuadrón Estrella en calidad de arma de choque. **WW**

THUNDER & LIGHTNING [TRUENO Y RELÁMPAGO]

DEBUT *New Teen Titans* **(Vol. 1) #32 (jun. 1983)**
VERSIÓN ACTUAL *Teen Titans Annual* **(Vol. 4) #1 (jul. 2012)**
NOMBRES REALES Alexei y Ayla
OJOS Negros (Alexei); marrones (Ayla)
CABELLO Castaño (Alexei); rubio (Ayla)
PODERES/HABILIDADES **Alexei**: genera ondas sónicas destructoras con una palmada; **Alya**: absorbe energía y genera descargas eléctricas
ENEMIGOS Cosecha, NOWHERE, Hermano Sangre, Niles Caulder

Estos hermanos metahumanos no saben quiénes son ni de dónde vienen. Sus primeros recuerdos evocan los experimentos que hicieron con ellos en NOWHERE para ampliar sus poderes y convertirlos en potentes armas letales.

Sobrevivieron a las pruebas gladiatorias llamadas «la Selección» *(the Culling)*, y se esperaba que se unieran a los escuadrones asesinos de élite de Cosecha. Pero la agente secreta Caitlin Fairchild, los Jóvenes Titanes y unos cuantos legionarios desplazados los rescataron. Alexei y Ayla se unieron a los Destructores, la banda de fugitivos de Fairchild, pero no hallaron serenidad. Durante la fuga del tirano Cosecha, capaz de viajar en el tiempo, fueron de combate en combate, y desde entonces permanecen ocultos. **SW**

TIME MASTERS [AMOS DEL TIEMPO]

DEBUT *Showcase* **#20 (mayo–jun. 1959) (como Rip Hunter y tripulación);** *Time Masters* **#1 (feb. 1990) (como el equipo Amos del Tiempo)**
VERSIÓN ACTUAL *Convergence* **# 1 (jun. 2015)**
BASE Punto de Vacío, Laboratorio del tiempo de Rip Hunter en Arizona
MIEMBROS Rip Hunter, Dan Hunter, Tony, Bonnie Baxter, Corky Baxter, Jeff Smith, Booster Gold, Superman, Linterna Verde Hal Jordan
ALIADOS Starfire II, Garra el Invicto, Skeets
ENEMIGOS Illuminati, Vandal Savage, Gog, Escarabajo Negro, Per Degaton, Despero

Rip Hunter reunió a esta afiliación de héroes y exploradores para descubrir la historia secreta de la Tierra y conservar la santidad del flujo temporal. Hunter era un viajero en el tiempo que se quedó atrapado en un siglo XXV distópico; dedujo que la secta de los Illuminati sería la responsable de un conflicto global devastador y decidió evitarlo.

Juntó a otro equipo para rescatar a Batman cuando este se vio arrastrado a la deriva en el flujo temporal por culpa de Darkseid. Superman, Green Lantern y Booster Gold lo rastrearon de era en era, pero al final Batman únicamente regresó a su tiempo por sus propios medios.

Una tercera versión del equipo compuesta por Hunter, Booster Gold y su hermana Michelle Carter actúa hoy como custodio clandestino del flujo temporal y protege la realidad de los villanos que quieren doblegar la historia a su gusto. **SW**

TIME TRAPPER [SEÑOR DEL TIEMPO]

DEBUT *Adventure Comics* **(Vol. 1) #318 (mar. 1964)**
BASE Final del Tiempo
PODERES/HABILIDADES Inmortalidad, transformación, manipulación del flujo temporal
ALIADOS Glorith
ENEMIGOS Mordru, Legión de Superhéroes, Superman, Parallax

El Señor del Tiempo es una fuerza consciente que habita en el fin del espacio y el tiempo, una faceta de entropía cósmica que capea los cambios radicales impuestos por las revisiones de la realidad como Crisis Infinita u Hora Cero. Cada vez que el multiverso cambia o se modifica, un nuevo ser encarna al Señor del Tiempo. Entre otros, se cuentan: Rokk Krinn, alias Cosmic Boy; la hechicera del Tiempo, Glorith; la Controladora maltusiana Lori Morning o el psicótico Superboy-Prime.

El Señor del Tiempo ha invertido mucho en desafiar a la Legión de Superhéroes del siglo XXXI, y afirma haber sido crucial en su creación como arma contra su verdadero enemigo, Mordru. Pero, como domina el futuro, su objetivo principal es constante: favorecer la disolución de la Creación para allanar el camino para un nuevo Big Bang. **SW**

TOMAHAWK

DEBUT *Star-Spangled Comics* **(Vol. 1) #69 (jun. 1947) VERSIÓN ACTUAL** *All-Star Western* **(Vol. 3) # 13 (dic. 2012)**
PODERES/HABILIDADES Muy hábil en el combate sin armas; maestría en el uso del puñal, la lanza, el arco y las flechas, y en el lanzamiento de hachas de mano
ALIADOS Blue Jacket, Tecumseh, Profeta
ENEMIGOS General Anthony Wayne, general George Washington, general Arthur St. Clair
AFILIACIONES Iroqueses, shawnees

Tomahawk es de sangre iroquesa y shawnee, y fue un mítico guerrero entre las naciones indias. Luchó duro y sin tregua contra los invasores blancos que invadían sus tierras.

Cuando George Washington ordenó al despiadado General Anthony Wayne que arrasara todos los asentamientos indios del territorio, la familia de Tomahawk fue asesinada, y este juró vengarse de los blancos norteamericanos. Tenía aliados entre las fuerzas británicas de las colonias, pero lo traicionaron, ya que los blancos se unieron para acabar con los indios.

Los valientes de Tomahawk ganaron otra batalla contra los invasores, y se vengó del hombre que mató a los suyos, pero entonces supo que su pueblo jamás conocería la paz ni la seguridad. **SW**

TIMBER WOLF [LOBO GRIS]

DEBUT *Adventure Comics* **(Vol. 1) #327 (dic. 1964)**
VERSIÓN ACTUAL *Legion Lost* **(Vol. 2) #1 (nov. 2011)**
NOMBRE REAL Brin Londo
BASE Metrópolis del siglo XXIII, Nueva Orleans del siglo XXI
OJOS Marrones/dorados **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Híbrido de lobo y humano; fuerza, velocidad, agilidad y sentidos aumentados
ENEMIGOS Lord Vykor, Tor, Alastor Faud, Hypersapiens, Black Razors, Templar, Cosecha

Brin Londo obtuvo poderes bestiales de un suero que creó su padre con material genético de lobos grises. Lord Vykor mató a sus padres, y Brin se arrojó a las calles. Se convirtió en un justiciero salvaje, y acabó llevando a Vykor ante la justicia. El Capitán Adym, de la policía científica, se quedó impresionado con él y lo recomendó a la Legión de Superhéroes. En poco tiempo, el lobo solitario se licenció en la academia de la Legión, de la que fue un valioso miembro pese a su naturaleza salvaje.

En una misión, Brin y otros legionarios viajaron un milenio en el pasado y se quedaron atrapados allí. Pero su experiencia como curtido superviviente de la calle los ayudó a salir adelante en aquella era primitiva. Brainiac 5 los devolvió a su tiempo. **SW**

TÚNEL DEL TIEMPO
Los Amos del Tiempo viajaban a través del tiempo con una máquina que construyó Rip Hunter, y conocían bien los riesgos de cambiar el flujo temporal.

LOS AMIGOS PRIMERO
El equipo se componía de amigos y familiares de Rip Hunter.
1 Tony
2 Dan Hunter
3 Corky Baxter
4 Jeff Smith
5 Rip Hunter
6 Bonnie Baxter

TITANS OF MYTH [TITANES DEL MITO]

DEBUT *New Teen Titans* **(Vol. 1) #11 (sep. 1981)**
BASE Tártaro
MIEMBROS/PODERES **Océano y Tetis**: controlan los océanos y las criaturas marinas; **Hiperión y Tea**: proyectan un fuego solar devastador; **Ceo y Febe**: proyectan oscuridad nocturna; **Crono y Rea**: manipulan la tierra y la vegetación; **Crío y Mnemósine**: tienen poderes pre y poscognitivos, y poseen la memoria del universo; **Jápeto y Temis**: árbitros de la ley.
ENEMIGOS Dioses del Olimpo, Jóvenes Titanes, Wonder Woman, dioses hindúes

Este grupo primordial de poderosos entes extradimensionales dominó ciertas zonas de la Tierra en la prehistoria mítica. Eran las parejas de hijos de los primigenios Urano y Gea, el dios del cielo y la madre Tierra, pero suplantaron a sus progenitores en el trono cuando Cronos mató a su padre. Se unieron a las tribus de la actual Grecia y se nutrieron del temeroso culto y la adoración forzada de los mortales. Los remplazó a su vez Crono, hijo de Zeus.

Zeus desterró a los Titanes al Tártaro, y creó un panteón propio, el de los dioses de Grecia. En cierto momento, Tea huyó y se ocultó entre los mortales que vivían en la Tierra. Luego se enfrentó a los Jóvenes Titanes, y su parentela también se liberó. Entonces, Crono engendró una familia más letal, y con ella atacó al Olimpo. Gea, Wonder Woman y el panteón hindú los derrotaron, y se mandó a los Titanes de vuelta al Tártaro. **SW**

TODO QUEDA EN CASA
Los Titanes del Mito son parejas de hermanos que controlan elementos específicos del Mundo. Sus hijos devienen dioses olímpicos.

TITANES GEMELOS
1 Océano, 2 Tetis (Titanes del Mar)
3 Crono, 4 Rea (Titanes de la Luna)
5 Tea, 6 Hiperión (Titanes del Sol)
7 Febe, 8 Ceo (Titanes de la Tierra)
9 Crío, 10 Mnemósine (Titanes de la Memoria) **11 Jápeto, 12 Temis** (Árbitros de la Ley)

TOMAR-RE

DEBUT *Green Lantern* (Vol. 2) #6 **(mayo-jun. 1961)**
VERSIÓN ACTUAL *Green Lantern* (Vol. 5) #14 **(ene. 2013)**
BASE Xudar, Sector Espacial 2813
ESTATURA 1,88 m **PESO** 95 kg **OJOS** Rojos **CABELLO** No tiene
PODERES/HABILIDADES Brillante ingeniero e investigador científico; hábil diplomático que controla un anillo capaz de materializar constructos de luz dura, traducir idiomas, generar vuelos planetarios e intergalácticos y proteger contra entornos hostiles y ataques enemigos
ALIADOS Hal Jordan, John Stewart, Arisia de Graxos, Katma Tui, Stel de Grenda, Tomar-Tu **ENEMIGOS** Atomic Changeling, Goldface, Sinestro, Marcpn, Mano Negra, Anti-Monitor
AFILIACIONES Green Lantern Corps, Guardia de Honor del Green Lantern Corps

Tomar-Re era el Linterna Verde asignado al sector espacial más cercano a la Tierra, un xudario que entabló una estrecha amistad con Hal Jordan cuando este humano sustituyó a Abin Sur. Ambos solían colaborar, pese a las reglas de los Guardianes sobre confraternización entre agentes activos.

Tomar es un gran científico y guerrero que estuvo en servicio muchos años y acabó recompensado con un puesto en la Guardia de Honor de los Linternas Verdes. Su trabajo acabó cuando lo mató Goldface en el Universo Antimateria durante Crisis en Tierras Infinitas. Pero, incluso tras la muerte, trabajó con los Linternas vivos en dos misiones más. Lideró a miles de Linternas Verdes muertos para que atacaran a Nekron, el Señor de la Muerte, cuando este intentó invadir el universo vivo. Después hizo de guía y consejero de Hal Jordan y Sinestro cuando Mano Negra los atrapó en la Zona Muerta de Nekron. Su hijo Tomar-Tu heredó su sector y honra su legado de servicio superlativo al universo. **SW**

EN EL ARCHIVO

Tomas-Re es laureado como uno de los mejores Linternas Verdes de todos los tiempos, pero, de hecho, su mayor logro fue su peor error. Los Guardianes lo enviaron con urgencia a evitar que la presión geológica destruyera un planeta, y fue víctima de un fatídico accidente que lo dejó ciego por un tiempo. Tomar fue incapaz de detener el destino de Krypton, pero ignoraba que aquella aflicción momentánea fue crucial en la creación del mayor héroe del universo: Superman.

LA LLAMADA DE LOS LINTERNAS
Tomar usó su anillo de poder para contactar con Hal y pedirle ayuda para salvar el planeta Aku.

TOYMAN [JUGUETERO]

DEBUT *Action Comics* **(Vol. 1) #64 (sep. 1943) (Winslow Schott);** *Superman* **(Vol. 2) #177 (feb. 2002) (Hiro Okamura)**
VERSIÓN ACTUAL *Batman/Superman* **(Vol. 1) #5 (ene. 2014)**
NOMBRE REAL Hiro Okamura
BASE Toymaster Gameshop, Gotham City
OJOS Marrones **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Genio polímata brillante en muchas disciplinas científicas
ENEMIGOS Mongul, Joker, Lex Luthor

Muchos han adoptado su papel para transformar juguetes en armas en busca de provecho, casi siempre en aras del crimen en lugar de limitarse a explotar los frutos de su ingenio en el mercado.

Uno de ellos fue Hiro Okamura, una de las personas más inteligentes de la Tierra. Ávido de ponerse a prueba y divertirse, creó unos fantásticos robots y diseñó juegos de ordenador complejos y atractivos. Era noble, pero se dejaba llevar por su pasión y se metía en líos, como cuando su juego en línea para varios jugadores creció tanto que permitió al invasor alienígena Mongul poner en peligro a Batman y Superman en el mundo real. Hiro los ayudó a vencerlo y se convirtió en su asesor técnico y fuente de información, lo cual les permitió tenerlo ocupado y fuera de peligro. **SW**

TOMORROW, TOMMY

DEBUT *Real Fact Comics* **#6 (ene. 1947)**
VERSIÓN ACTUAL *Threshold* **# 2 (abr. 2013)**
NOMBRE REAL T'omas T'Marra
BASE Tolerance, Dominio Tenebriano
OJOS Azules **CABELLO** Rubio
PODERES/HABILIDADES Planifica y resuelve problemas con astucia y es ducho en el combate
ALIADOS Brent Wood, príncipe Tuftan de Mundo Tigre **ENEMIGOS** Jediah Caul, Zafiro Estelar, Stealth, Rikane Starr, Caballeros de la Galaxia

Su relato más consistente cuenta que es un valiente explorador, pacificador y agente de los Planetarios. En otro tiempo y dimensión fue Kamandi, «el Último Chico en la Tierra», y luchó por restablecer la humanidad en un planeta cuajado de animales inteligentes y agresivos. En otra realidad, el Mayor Thomas Tomorrow es un tirano militarista con un programa oculto.

Su versión más reciente lo llevó al Dominio Tenebriano como Coronel T'omas T'Marra, un tramposo oportunista que dirigía en secreto el ocio más popular de la galaxia, la sensación de *glimmernet* llamada «The Hunted», un espectáculo con el que el público podía ganar premios atrapando y matando a sus protagonistas. Naturalmente, T'Marra tiene sus motivos para mantener a las presas corriendo y a sus cazadores confundidos. **SW**

TRACI 13

DEBUT *Superman* **(Vol. 2) #189 (feb. 2003)**
BASE Metrópolis
ESTATURA 1,65 m **PESO** 58 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Magia urbana; usa la energía espiritual de las ciudades para conjurar hechizos
ALIADOS Leroy, Escarabajo Azul, Kid Eternity, Zatanna **ENEMIGOS** Heartbreakers, Eclipso, Hermano Sangre, Futuresmiths

Traci 13 y su padre nunca estuvieron de acuerdo. El Doctor Terence Thirteen era un mago volcado en desacreditar la magia, y su hija era una bruja que se servía de la misma. Traci heredó el poder de su madre –miembro de la subespecie humana *Homo magi*–, y, cuando esta murió, su padre culpó a Traci y le prohibió usarlo. Él desapareció de repente, y Traci comenzó a acumular conocimiento místico; al final se trasladó a Metrópolis, donde se dedicó a resolver problemas sobrenaturales como «La chica 13», alias Traci 13.

Traci ayudó a Superman a sofocar una plaga de demonios Heartbreakers y se reunió con su padre, al que había poseído uno de aquellos horrores cuando su madre murió. Desde entonces opera en la periferia de la comunidad de superhéroes y ofrece ayuda mística a héroes mortales. **SW**

TRENCH [FOSA]

DEBUT *Aquaman* **(Vol. 7) #1 (nov. 2011)**
BASE Fosa de las Marianas (océano Pacífico)
OJOS Negros **CABELLO** No tiene
PODERES/HABILIDADES Respira bajo el agua; fuerza inmensa; soporta una gran presión; produce secreciones neurotóxicas; mimetismo; bioluminiscencia; sus garras y dientes desgarran el acero; teje capullos para transportar a sus presas
ENEMIGOS Aquaman, Mera
AFILIACIONES Rey Atlan, cetro del Rey Muerto, Atlantis, Xebel

Este grupo de caníbales marinos subsiste en el lecho del abismo oceánico más profundo de la Tierra. Hace milenios formaron uno de los siete reinos que sobrevivieron al catastrófico hundimiento del continente de Atlantis que causó el Rey Atlan.

Luego mutaron en seres capaces de sobrevivir bajo el mar, y al parecer perdieron todo rastro de raciocinio, deviniendo primitivos y bestiales, unas criaturas voraces que vivieron durante eones en el oscuro fondo de la Fosa de las Marianas, olvidados e ignorados por el imperio subacuático de Atlantis, erigido en regiones más superficiales. Recientemente, los cambios en la geología del lecho marino les permitieron alzarse desde las profundidades y hallar aguas y tierra rebosantes de sustento.

Aquaman y Mera se dieron cuenta de que estaban reuniendo comida para alimentar a su próxima generación y los hicieron retroceder. **SW**

DE PROFUNDIS
Aquaman y Mera estaban investigando la desaparición de gente en Beachrock cuando los atacaron los hambrientos seres de la Fosa.

TREVOR, STEVE

DEBUT *All-Star Comics* (Vol. 1) #8 **(dic. 1941-ene. 1942)**
VERSIÓN ACTUAL *Justice League* (Vol. 2) #3 **(ene. 2012)**
NOMBRE REAL Steven Rockwell Trevor
ESTATURA 1,85 m **PESO** 88 kg **OJOS** Azules **CABELLO** Rubio
PODERES/HABILIDADES Experto piloto y estratega militar
ALIADOS Amanda Waller, Wonder Woman, Etta Candy **ENEMIGOS** David Graves, Cheetah, Colección de Fieras, Sindicato del Crimen de América
AFILIACIONES ARGUS, Liga de la Justicia de América

EL ORIGEN DE ARGUS
El Presidente pidió a Trevor en persona que fundara y dirigiera ARGUS.

Steve Trevor es un piloto condecorado, un respetado oficial de mando y uno de los primeros amigos que hizo Wonder Woman cuando llegó al mundo desde Themyscira. Intercedió en su favor ante Amanda Waller. que consideraba a la amazona y su pueblo una importante amenaza para la seguridad. Se convirtió en el enlace entre el gobierno y Wonder Woman (Diana) y su pueblo, y de paso se enamoró de ella. Sin embargo, esta no le correspondió, hecho que Waller aprovechó cuando quiso que Trevor la ayudara a formar un equipo de héroes para contrarrestar el peligro potencial de la Liga de la Justicia. Waller le mostró una foto de Diana besando a Superman para dejarle claro que los metahumanos eran muy distintos de los humanos y había que vigilarlos mediante una JLA controlada por ARGUS.

Trevor aceptó reunir a un equipo, y la recién formada JLA se estrenó en la lucha por la Caja de Pandora en Kahndaq. El propio Trevor participó en la batalla y se enfrentó a Cheetah y a su Colección de Fieras en Central Park, y arrebató a la villana felina el Lazo de la Verdad de Wonder Woman en el trayecto final hacia la devastadora confrontación entre las Ligas de la Justicia y el Sindicato del Crimen de América. **AI**

LA INVASIÓN DE DARKSEID
Trevor luchó junto a Wonder Woman cuando Darkseid liberó a sus aterradores Parademonios en la Tierra.

EN EL ARCHIVO

Con los años, Steve Trevor ha sido el guía, amigo, confidente, amante y marido de Wonder Woman. Y en todo momento se mantuvo siempre fiel a ella y a sus ideales. En el relato de 1987 sobre su origen, ya estaba vinculado a las amazonas antes de nacer. Era el hijo de Diana Trevor, quien sacrificó su vida para salvar a las mujeres de la Isla Paraíso del demonio Cottus, y después dio su nombre a la recién nacida que se convertiría en Wonder Woman.

CALABAZAS
Wonder Woman salvó a Steve de un accidente aéreo, y este le pidió que se casara con él. Diana lo rechazó con delicadeza, aduciendo que debía centrarse en su deber de justiciera.

TRIAD [TRÍADA]

DEBUT *Action Comics* **(Vol. 1) #276 (mayo 1961)**
VERSIÓN ACTUAL *Legion: Secret Origin* **#1 (dic. 2011)**
NOMBRE REAL Luornu Durgo
BASE Espacio de la Legión
ESTATURA 1,70 m **PESO** 62 kg
OJOS Naranjas/violetas **CABELLO** Caoba
PODERES/HABILIDADES Se puede dividir en tres o más cuerpos; su instrucción en artes marciales le permite luchar con múltiples cuerpos
ENEMIGOS Dominadores, Cinco Fatales

Luornu Durgo, a quien también se conoce como «Chica Triplicada» o «Chica Duplicada». nació en la última mitad del siglo XXX, en el planeta Cargg, cuyo triple sol daba a sus habitantes el poder de dividirse en duplicados idénticos. Sin embargo, a diferencia de sus paisanos, los tres duplicados de Luornu tenían personalidades individuales. A raíz de esa aberración, tuvo que pasar un tiempo en una institución psiquiátrica.

Más adelante la reclutó la Legión de Superhéroes, y se convirtió en un pilar de su labor de espionaje en la lucha contra los Dominadores y demás amenazas del Espacio de la Legión. Mientras, ella pulió sus poderes cuanto pudo para crear un número casi ilimitado de duplicados. Cuando la Legión se separó después de la batalla contra los Cinco Fatales, Tríada reapareció con el equipo reunido en la Tierra del siglo XXI a fin de combatir el plan de Byth Rok para crear a Infinitus, el ente destructor de mundos. **AI**

PRIMERO YO Y LUEGO YO
Cuando Luornu se escinde, sus duplicados tienen personalidad y habilidades independientes.

TRICKSTER

DEBUT *The Flash* (Vol. 2) #183 **(abr. 2002)**
VERSIÓN ACTUAL *The Flash* (Vol. 4) #3 **(ene. 2012)**
NOMBRE REAL Axel Walker
BASE Central City
ESTATURA 1,70 m **PESO** 68 kg **OJOS** Azules **CABELLO** Rubio
PODERES/HABILIDADES Posee varios dispositivos, incluidas botas antigravitatorias y un brazo cibernético
ALIADOS Capitán Frío, Amo de los Espejos, Hechicero del Clima, Ola de Calor
ENEMIGOS Flash, Johnny Quick
AFILIACIONES Sociedad Secreta de Supervillanos, los Villanos

Los Villanos lo reclutaron cuando era joven y luego lo expulsaron porque cometió muchos errores que los pusieron en peligro. Intentó congraciarse con Gorila Grodd, pero acabó con un brazo arrancado. Con su nuevo brazo cibernético, dio con sus huesos en la cárcel porque fue falsamente acusado de un atraco, pero los Villanos lo ayudaron a escapar y volvió con ellos. Juntos viajaron a Happy Harbor, y allí Johnny Quick, que facilitó su fuga, les ofreció unirse al Sindicato del Crimen.

Trickster y los Villanos no tenían estómago para la violencia del Sindicato y se dieron a la fuga, con Deathstorm y Power Ring pisándoles los talones. A través de Mundo Espejo llegaron a Gotham, donde Hiedra Venenosa intoxicó a Trickster para obligarlo a exigir al Hechicero del Clima que bañara sus flores con luz solar. Trickster le hizo el puente a un coche del GCPD para sacar al equipo de Gotham, pero Johnny Quick y Grid les fueron a la caza. El Amo de los Espejos los salvó atrapando a sus perseguidores en Mundo Espejo, mientras la Liga de la Injusticia derrotaba al Sindicato del Crimen y las cosas volvían a su *statu quo*. **Al**

DINERO FÁCIL Trickster da buen uso a su calzado antigravitatorio para huir de las escenas de sus crímenes.

EN EL ARCHIVO

El primer Trickster fue James Jesse, nombre artístico de Giovanni Giuseppe, un trapecista con miedo a las alturas que inventó un calzado para andar por el aire con el que actuar a salvo. Luego se dio al crimen, fue un soplón del FBI y se retiró.

Algo después, la villana Blacksmith buscaba a alguien con su perfil para su nueva banda, y escogió al descarriado adolescente Axel Walker, a quien brindó versiones actualizadas de las herramientas de Trickster.

LA UNIÓN HACE LA FUERZA
En la continuidad previa a Flashpoint, Trickster y el Capitán Frío se unieron tras robar en el baile de disfraces de *Picture News*, pero los dos Flash se unieron para derrotarlos.

TRIGON

DEBUT *New Teen Titans* (Vol. 1) #2 **(dic. 1980)**
VERSIÓN ACTUAL *Phantom Stranger* (Vol. 4) #1 **(dic. 2012)**
BASE Azarath
ESTATURA Variable **PESO** Variable **OJOS** Amarillos **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Sus poderes incluyen la absorción de almas, liberación de energías, la transmutación de elementos y la destrucción de planetas
ENEMIGOS Jóvenes Titanes

Una antigua trinidad de entidades cósmicas llamada Los Divinos quiso erradicar el mal del universo. Castigó al cruel conquistador de un mundo y lo sentenció a ser consumido por el Corazón de Oscuridad. Sin embargo, el villano luchó y se nutrió de él en su lugar, asimilando los males de mil millones de mundos y transformándose en el demonio todopoderoso Trigon. Se erigió en gobernante de los Reinos Inferiores y engendró hijos para propagar el mal. Uno de ellos fue la chica humana Raven, en quien confiaba para que uniera todas las dimensiones bajo su mando. Cuando esta huyó a la Tierra, Trigon hizo un pacto con el Fantasma Errante. Le dijo que no destruiría el planeta si capturaba y le devolvía a Raven, que entonces estaba con los Jóvenes Titanes. El Fantasma lo hizo.

Después, Trigon supo que la mística «armadura silenciosa» se hallaba en la Tierra y trató de robársela a su nueva huésped, Cassie Sandsmark (Wonder Girl). También intentó destruir a los Jóvenes Titanes desde dentro, pero ni sus inmensos poderes lograron quebrar su unidad, y, aunque poseyó brevemente sus mentes, al final lo rechazaron. Trigon se vio obligado a volver a Azarath y Raven volvió con los Titanes, deseosa de librarse de la influencia maligna de su padre. **Al**

EN EL ARCHIVO

La dimensión de Azarath, el hogar de Trigon, fue en su día un lugar pacífico custodiado por unos poderosos hechiceros que criaron a Raven bajo su tutela cuando esta rechazó la maldad de su padre y procuraron evitar que este traspasara la frontera entre su mundo y la Tierra.

Finalmente, Trigon triunfó, y Raven, al no ver otra salida, accedió a gobernar con él si dejaba a la Tierra en paz. Pero, como sabía que su padre no respetaría su pacto, reunió a los Jóvenes Titanes para sofocar su invasión. La victoria del grupo sobre Trigon fue su mayor proeza.

EL SACRIFICIO DE RAVEN
Los Titanes lidiaron con Trigon en el Templo de Azarath, y este los venció sin esfuerzo. Raven supo que solo podía salvar la Tierra si se unía a él, y se esfumaron juntos en una nube de humo.

TROY, DONNA

DEBUT *The Brave and the Bold* (Vol. 1) #60 **(jun.–jul. 1965)**
VERSIÓN ACTUAL *Wonder Woman* (Vol. 4) #37 **(feb. 2015)**
BASE Themyscira
ESTATURA 1,75 m **PESO** 61 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Su fisiología de amazona le concede un intelecto superior y fuerza, resistencia y agilidad sobrehumanas; disfruta de curación acelerada; es una experta guerrera, y entre sus armas se cuentan su armadura y espadas amazonas
ALIADOS Dick Grayson, Arsenal, Wonder Woman
ENEMIGOS Mr. Twister, Egeo
AFILIACIONES Titanes, amazonas

Cuando Donna Troy apareció en Themyscira, Wonder Woman estaba más ocupada que nunca. Dividida entre su vida como reina de Themyscira, sus deberes como Diosa de la Guerra y su pertenencia a la Liga de la Justicia, era el blanco de críticas de su pueblo.

Una de sus detractoras era la anciana Derinoe, que la consideraba débil. Esta usó magia negra y los restos de arcilla de Hipólita, la madre de Wonder Woman, y creó a la amazona «perfecta», Donna Troy. Donna cuestionó el derecho al trono de Diana y lideró a su ejército para asesinar a docenas de sus hombres. Pero Diana le mostró el error de sus métodos con el Lazo de la Verdad. Donna lamentó haber creído las mentiras de Derinoe y Wonder Woman la encarceló una temporada. Luego, una flecha de Egeo petrificó a Donna, y al parecer murió. Gracias a Zeus, Donna volvió a la vida, y renació como el mismísimo Destino. **MM**

TITANES OLVIDADOS
Cuando Donna Troy descubrió que compartía ciertos recuerdos misteriosos con otros héroes, como Dick Grayson y Arsenal, se juntó con dichos Titanes y se enfrentó al ruin Mr. Twister.

EN EL ARCHIVO

El relato sobre el origen de Donna Troy ha sufrido una evolución constante casi desde su creación. Al principio se concibió como Wonder Girl y debía ser una versión adolescente de Wonder Woman y miembro fundador de los Jóvenes Titanes. Se convirtió en uno de sus pilares, adoptó el nombre de Donna Troy y solo apareció en un relato de Wonder Woman durante la Edad de Bronce. En la década de 1980 se alteró su continuidad y se recreó como una chica instruida por los Titanes del Mito bajo el nombre de Troia. En la década siguiente, Donna fue restablecida de nuevo, pero esta vez como doble mágico de una Wonder Woman revivida, mientras que Diana se quedaba un tiempo fuera de juego.

EL REGRESO
La historia de Donna se simplificó un poco cuando la mató un maligno robot de Superman. Volvió como una mezcla de todos sus yoes pasados, pero básicamente mantenía su origen de los Titanes del Mito.

TUI, KATMA

DEBUT *Green Lantern* **(Vol. 2) #30 (jul. 1964)**
VERSIÓN ACTUAL *Green Lantern* **(Vol. 5) #37 (feb. 2015)** **BASE** Coast City
ESTATURA 1,80 m **PESO** 59 kg
OJOS Azules **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Su anillo de Linterna Verde le permite volar, crear campos de fuerza y hacer viajes espaciales
ALIADOS Linternas Verdes John Stewart, Hal Jordan y Kilowog
ENEMIGOS Sinestro, Zafiro Estelar

Katma nació en el planeta Korugar y fue la Linterna Verde del sector espacial 1417, donde sustituyó a Sinestro, el corrupto Linterna venido a villano. Tuvo un comienzo difícil, pues los korugarianos desconfiaban de los Linternas Verdes, y la llamaron Katma Tui «la Perdida», pero ella demostró su valía sobradamente.

Después de varias misiones victoriosas, le encargaron la instrucción de otro Green Lantern, John Stewart, y, aunque empezaron con mal pie, acabaron enamorándose. Al final, ella viajó a la Tierra con él para ayudar a fundar el Green Lantern Corps terrestre, y se casaron. Un tiempo después, durante una invasión de Zafiro Estelar, Katma fue vilmente asesinada. John jamás se recuperó de su pérdida y su muerte lo acechó durante años.

Katma vivió una última vez cuando resucitó como parte del Black Lantern Corps. Sin embargo, esa versión maligna de esta respetada heroína acabó totalmente aniquilada. **MM**

NADA SINIESTRO
Katma era del mismo planeta que Sinestro, pero lo único que compartía con este corrupto Linterna Verde era su habilidad con su anillo.

TULA

DEBUT *Aquaman* **(Vol. 1) #33 (mayo–jun. 1967)**
VERSIÓN ACTUAL *Aquaman* **(Vol. 7) #14 (ene. 2013)**
BASE Atlantis
ESTATURA 1,65 m **PESO** 54 kg
OJOS Azules **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Puede respirar bajo el agua y nadar a gran velocidad
ALIADOS Murk, Garth, Swatt, Amo del Océano, Mera, Aquaman
ENEMIGOS Carroñero
AFILIACIONES La Deriva

Esta atlante se dio a conocer en el mundo terrestre cuando Orm, el Amo del Océano y hermanastro de Aquaman, lideró una invasión contra EE UU y el mundo fuera del agua. Aquaman lo derrotó y reclamó su trono como Rey de Atlantis, y entonces conoció a Tula, comandante de la Deriva, una facción del ejército atlante.

Lo que Aquaman no sabía era que Tula contaba con sus propios aliados. Como hermana de Orm, estaba resuelta a sacar a este de la cárcel de Belle Rêve con la ayuda de sus adeptos, como Murk y Swatt. Pero, cuando el Carroñero atacó Atlantis, Tula y sus aliados regresaron a casa.

Posteriormente, Tula demostró su lealtad hacia Mera y la aceptó como reina en nombre de la paz. Después, Aquaman le contó que, durante todo aquel tiempo, Tula había estado acatando las órdenes de una impostora de Mera que usurpó su trono y también lo aceptó a él. **MM**

MAL INFORMADA
En su breve carrera como comandante de la Deriva, Tula acató por error las órdenes de una impostora corrupta de Mera y del villano Amo del Océano.

TWO-FACE [DOS CARAS]

DATOS

DEBUT *Detective Comics* (Vol. 1) #66 **(ago. 1942)**
VERSIÓN ACTUAL *Batman* (Vol. 2) #1 **(nov. 2011)**
NOMBRE REAL Harvey Dent
BASE Gotham City
ESTATURA 1,83 m **PESO** 83 kg **OJOS** Azules **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Su trastorno de doble personalidad lo hace impredecible; tiene un conocimiento experto de la ley y el procedimiento policial; es muy inteligente y un brillante estratega; toma decisiones con su moneda de la suerte
ALIADOS Gilda Dent (fallecida), Bruce Wayne (en el pasado)
ENEMIGOS Batman, familia Batman, Erin McKillen
AFILIACIONES Sociedad Secreta de Supervillanos

HISTORIAS CLÁSICAS

***Batman* (Vol. 1) #234 (ago. 1971)** El personaje se reintroduce a los lectores de la Edad de Bronce en un relato clásico que vio al villano buscando oro a bordo de una vieja nave.

***Batman* (Vol. 1) Annual #14 (dic. 1990)** Se le concede un origen actualizado, vinculado a «Batman: Year One», que aborda su psique fracturada.

***Batman: The Long Halloween* #1-13 (dic. 1996-ene. 1998)** El descenso total de Harvey Dent hacia la locura se relata mes a mes mientras el misterioso asesino en serie Holiday ataca Gotham City.

***Detective Comics* (Vol. 1) #817-820 and *Batman* (Vol. 1) #651-654 (mayo-ago. 2006)** En el relato «Face-to-Face», un Harvey Dent curado trata de seguir los pasos de Batman como héroe en Gotham, pero resurge como Dos Caras.

EL NACIMIENTO DE DOS CARAS
En un acto de venganza salvaje, la criminal Erin McKillen ató al fiscal de distrito Harvey Dent a su mesa y le vertió ácido en la cara, diciendo que así el mundo podría ver lo doble que era.

Harvey Dent tiene una vida conflictiva. Su doble personalidad lo tiene entre dos extremos: el bien y el mal; de ahí que se haga llamar Dos Caras, descripción que casa a la perfección con su aspecto físico. El ácido que deformó su rostro es la muestra externa del monstruo que siempre ocultó al mundo y se ha convertido en una figura trágica y en uno de los adversarios más impredecibles y peligrosos de Batman.

Dent llevaba una vida envidiable en Gotham. Lo tenía todo. Era un excelso y apuesto abogado defensor casado con una hermosa mujer llamada Gilda. Gracias a su erudición en los tecnicismos de la ley dejó en la calle a algunos de los peores criminales de la ciudad. Pero, después de trabajar para el infame clan McKillen, Dent reconsideró sus prioridades. Las gemelas Shannon y Erin McKillen eran amigas de Bruce Wayne desde la infancia, pero con los años se dieron al crimen, e incluso llegaron a contratar a un matón para que despachara al comisario James Gordon. Tras ese fallido homicidio, Dent recibió la visita de su viejo amigo Bruce Wayne. Wayne admiraba su talento legal, y quería que se presentara a fiscal de distrito e invirtiera su experiencia en poner entre rejas a los delincuentes en lugar de dejarlos libres. Dent accedió, y al poco tiempo se halló colaborando con Gordon y Batman con el punto de mira en las hermanas McKillen.

Cuando por fin encarcelaron a las McKillen, gracias al trabajo ejemplar de Harvey como fiscal, Shannon se mató para que Erin pudiera fugarse. Una de las primeras cosas que esta hizo al escapar fue pasar por el despacho de Dent a propinarle una venganza salvaje. Y es que, para Erin, aquel abogado hipócrita era el responsable de la muerte de su hermana. La villana apuñaló y mató a Gilda y dejó inconsciente a Harvey. Cuando este despertó, estaba atado a su escritorio y Erin le vertió ácido en la cara, dejándole una cicatriz de por vida. Entonces fue cuando Harvey adoptó el nombre de Dos Caras. Y enseguida mostró su talento como astuto –aunque psicótico– maestro del crimen que toma decisiones lanzando una moneda, alguien por siempre dividido entre su noble personalidad y su lado oscuro. **MM**

EN EL ARCHIVO

Dos Caras es uno de los primeros enemigos de Batman. Debutó en la década de 1940, y su alias original fue Harvey Kent. Como su apellido recordaba demasiado al del alter ego de cierto superhéroe kryptoniano, se lo cambiaron a «Dent» y continuó siendo el azote de Batman durante décadas.

Después de Crisis en Tierras Infinitas, Dent fue reintroducido de nuevo en «Batman: Year One» como chico de oro de Gotham, un caballero blanco en la cruzada de la ciudad contra el crimen. A través de varios relatos sobre su origen se desveló que el estricto fiscal Harvey siempre había luchado con una oscura y doble personalidad; sin embargo, su verdadero yo afloró plenamente cuando Sal Maroni le deformó la cara.

UN HOMBRE DIVIDIDO
Según el origen moderno de Dent, su padre lo maltrató, hecho traumático que dividió su personalidad años antes de que surgiera Dos Caras. Después ya no pudo dejar atrás su oscuro pasado, ni aun cuando lo operaron para arreglarle el rostro.

TAL PARA CUAL
Batman y Dos Caras comparten una larga historia. Fue Bruce Wayne quien presentó a Harvey Dent a Gilda, su futura esposa. Y, pese a los crímenes pasados de su viejo amigo, Batman solo quiere sanar su locura.

ULTRA-HUMANITE [ULTRA-HUMANITA]

DEBUT *Action Comics* (Vol. 1) #13 **(jun. 1939)**
VERSIÓN ACTUAL *Action Comics* (Vol. 2) #36 **(ene. 2015)**
BASE Zona Fantasma
PODERES/HABILIDADES Telepatía, teleportación, proyección de miedo e ilusiones, control mental, posesión, corrupción de las almas, crecimiento desenfrenado nutrido por la absorción del terror de sus víctimas
ENEMIGOS Superman, Steel, Juguetero, Lana Lang
AFILIACIONES Ocho Maravillas del Mundo, Michael Holt

El Ultra-Humanita lleva eones atrapado en la Zona Fantasma, lo bastante como para haber olvidado su nombre y cómo y por qué lo apresaron allí. Huyó por breve tiempo a la Tierra cuando Clark Kent, aún un escolar, sintió un pavor terrible durante un incendio en Smallville. Pero la fuerza emocional de Clark era demasiado intensa, y el parásito psíquico retrocedió a su dimensión carcelaria intemporal.

Veinte años después, cuando el combate de Superman contra Doomsday y Brainiac fracturó la Zona Fantasma, el villano volvió a escaparse. Poseyó a muchos habitantes de Smallville e intentó amplificar los miedos de Superman para nutrirse de ellos. Pero este lo devolvió a la Zona Fantasma con la ayuda de Lana Lang, Steel, el Juguetero y un grupo de ancianos telépatas de Smallville. Allí, el horror hambriento trató otra vez de absorber su miedo. Al desviar la atención del monstruo de sus peones corruptos, el héroe absorbió sus miedos y obligó a la bestia a centrarse en él. Como en su primer encuentro, sus intensas emociones fueron demasiado. El Ultra-Humanita liberó a sus víctimas en una explosión y se retiró a las regiones más remotas de la Zona Fantasma. **AI**

EN EL ARCHIVO

El Ultra-Humanita fue el científico loco original de DC y su primer villano recurrente. Peleó muchas veces contra Superman, evadió la justicia trasplantando su cerebro a nuevos cuerpos, desde el de una actriz hasta el de un insecto gigante. Como simio albino lideró la Sociedad Secreta de Supervillanos y combatió a la JSA.

Aumentó sus poderes sin tregua, y mató al Vengador Carmesí y a Johnny Thunder. Pero, tras robar la magia del Thunderbolt de Thunder, otro Vengador Carmesí le pegó un tiro en la cabeza.

ULTRAMEJORADO
Pese a su impresionante intelecto, el villano se obsesionó con que cada nuevo cuerpo fuera más fuerte que el anterior.

ULTRA BOY

DEBUT *Superboy* **#98 (jul. 1962)**
VERSIÓN ACTUAL ***Legion of Super-Heroes*** **(Vol. 7) #1 (nov. 2011)**
NOMBRE REAL Jo Nah
BASE Sede de la Legión
ESTATURA 1,83 m **PESO** 86 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Gran fuerza, velocidad, invulnerabilidad, capacidad de vuelo y visión, pero solo puede usar un poder cada vez
ENEMIGOS Daxamites, Dominators, Fatal Five

Jo Nah creció en el planeta Rimbor, y era un alborotador que andaba con los Dragones Esmeralda. Un ser monstruoso lo engulló vivo, pero la Patrulla Galáctica lo liberó antes de que pudiera digerirlo. Con todo, la radiación del monstruo le afectó, y descubrió que tenía varios superpoderes, aunque solo podía utilizarlos de manera separada.

Como Ultra Boy fue una figura central de la Legión de Superhéroes, y combatió a Daxamitas y Dominadores. Luego, la Legión entera se enfrentó a los Cinco Fatales por el destino del universo. También estuvo con los Legionarios que regresaron al siglo XXI para luchar junto a la Liga de la Justicia Unida contra Byth Rok y Ultra el Multialienígena antes de que este se convirtiera en Infinitus y destruyera el futuro de la Legión. **AI**

UNCLE SAM [TÍO SAM]

DEBUT *National Comics* (Vol. 1) #1 **(jul. 1940)**
VERSIÓN ACTUAL *The Ray* (Vol. 3) #4 **(mayo. 2012)**
ESTATURA 1,96 m; variable **PESO** 64 kg
OJOS Azules **CABELLO** Blanco
PODERES/HABILIDADES Superfuerza, velocidad, invulnerabilidad, inmortalidad; carisma, reflejos y sentidos mejorados; clarividencia; habilidad para alterar su tamaño; teleportación interdimensional; todo ello sustentado en los ideales del pueblo americano
ALIADOS Ray, Dama Fantasma, Doll Man, Bomba Humana, Firebrand, Espectro, Superman, Liga de la Justicia de América
ENEMIGOS Sociedad Secreta de Supervillanos, Imperiex, Black Adam, Sinestro, Deathstroke **AFILIACIONES** SHADE

El Tío Sam es la manifestación física del espíritu comunitario de EE UU. Los Padres Fundadores lo crearon en una ceremonia mística de la nueva nación cuando las colonias libraron la guerra de Independencia. Su esencia dio vida al cadáver de un patriota caído y luchó contra los británicos en calidad de Minute Man.

En cada crisis o guerra que amenazaba al país, él regresaba adaptando su nombre e imagen al gusto de la época. Cuando estalló la guerra de Secesión, su esencia se vio obligada a dividirse. Habitó a un soldado en cada bando y combatió como Johnny Reb y Billy Yank.

Su imagen evolucionó tras su vuelta para acabar con la corrupción en 1870, y la mantuvo para luchar en las dos guerras mundiales, en las que topó con metahumanos y superhéroes. Hace poco, dada la unión mermada de la voluntad del pueblo, sus niveles de poder han fluctuado y suele colaborar más con aliados como los Luchadores por la Libertad para derrotar a los enemigos de Norteamérica. **WW**

LA VOLUNTAD DEL PUEBLO
Su poder mengua y aumenta con la unidad del pueblo. Según sea el clima político, o bien puede vencer fácilmente a figuras potentes como Black Adam o Sinestro, o bien ser vulnerable a las balas.

«I WANT YOU»
Samuel Wilson lidera SHADE (Comité de Defensa Avanzada Superhumana), una rama de Seguridad Nacional que emplea a metahumanos como Ray, la Dama Fantasma, Doll Man y la Bomba Humana como Luchadores por la Libertad encubiertos. En calidad de Tío Sam, está al mando de agentes instruidos y de vastos recursos de inteligencia y vigilancia. Recluta a héroes capaces de abatir a los enemigos de América sin que los sometan al escrutinio público.

Posee talentos metahumanos pero los oculta. Prefiere operar entre bastidores, evaluar el peligro de forma estratégica y ampliar los activos de SHADE para «defender el siglo XXI».

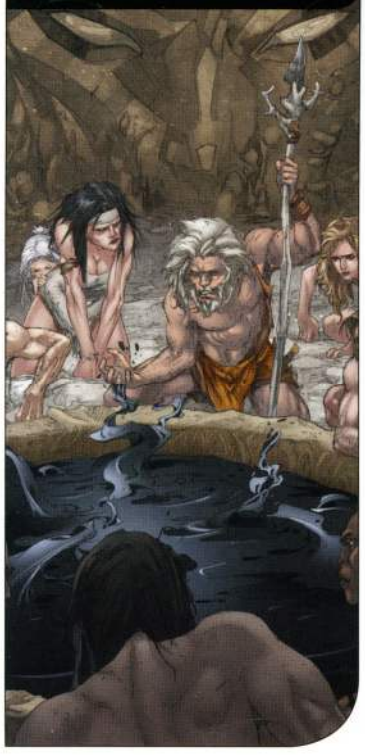
UNTITLED [SIN NOMBRE]

DEBUT *Red Hood and the Outlaws* #4 (feb. 2012)
PODERES/HABILIDADES Seres intangibles y prácticamente inmortales hechos de puro mal; manipulan la oscuridad y son metamorfos
ENEMIGOS Casta Total, Jason Todd (Capucha Roja), Forajidos (Starfire, Arsenal), Essence

Hace eones, antes de que el sol arrojara sombras sobre la Tierra, un clan de nueve hermanos y hermanas –los Sin Nombre– descubrieron las aguas del Mal Absoluto y bebieron de ellas. Estas les concedieron poderes oscuros e innombrables, así como la inmortalidad. Pero, una hermana, Ducra, se resistió al mal y formó la Casta Total, un clan místico de artes marciales. El amargo antagonismo entre los Sin Nombre y la Casta Total duró milenios. Al final, los Sin Nombre siguieron a la Casta Total hasta su base secreta en el Himalaya y la aniquilaron.

Sus actos brutales los enemistaron con el antiguo Robin Jason Todd, a quien la Casta había cuidado e instruido cuando el Joker lo hirió de gravedad. De hecho, Todd se había enamorado de Essence, la hija de Ducra, de modo que aún tenía más motivos para odiarlos.

En calidad de Capucha Roja, Jason les siguió el rastro con los Forajidos. Todo cuanto sabía es que sus miembros, apenas una docena, solían ocultarse tras cargos de autoridad para encubrir sus huellas. **Al**



EVOLUCIÓN OSCURA
Las impuras aguas negras concedían poder e inmortalidad, pero corrompían a quienes carecían de fuerza moral para resistir sus tentaciones.

UNKNOWN SOLDIER [SOLDADO DESCONOCIDO]

DEBUT *Our Army at War* (Vol. 1) #168 (jun. 1966)
VERSIÓN ACTUAL *G.I. Combat* (Vol. 3) #1 (jul. 2012)
ESTATURA 1,75 m **PESO** 70 kg **OJOS** Negros **CABELLO** No tiene
PODERES/HABILIDADES Experto en material militar y en casi todas las disciplinas de combate sin armas; maestro del disfraz con excelente talento estratégico y táctico, y una incontrolable habilidad para ahondar en los recuerdos de los soldados a través de la historia
ALIADOS Amanda Waller, Komal Akbari
ENEMIGOS Al-Isri, Ali *Ollie* Hassan, Roman, Sindicato del Crimen

UNA CARRERA SUICIDA
Controlar a un escuadrón de criminales con la venia del gobierno fue un nuevo reto para este soldado inmortal.

El Soldado Desconocido se unió al ejército después de que su familia falleciera en un ataque terrorista en Londres. Un combate en Afganistán lo desfiguró, y él se instruyó para operar como agente clandestino, llevando a cabo misiones para la organización secreta Advanced Medical Military Operations (AMMO).

Lo hirieron en Dubái, y, durante su recuperación, descubrió que era el último de un linaje de Soldados Desconocidos que se remontaba a la Edad Media, y quizá hasta más atrás en el tiempo. Entonces empezó a sufrir *flashbacks* y alucinaciones, probablemente a causa de los nanobots que AMMO le implantó para localizarlo en sus misiones.

Al final se rebeló contra sus engañosos jefes y trató de desaparecer y llevar una vida de civil, pero la guerra y los conflictos parecían seguirlo. A su regreso de Afganistán, Amanda Waller, directora de ARGUS, lo alistó en el Escuadrón Suicida y lo puso al mando del Reverse Squad.

Su primera misión fue dar caza a OMAC y capturar a los miembros del Sindicato del Crimen que habían sobrevivido a la batalla final contra la Liga de la Justicia. Se cree que aún trabaja para ARGUS. **Al**

EN EL ARCHIVO

El personaje original era un soldado de la Segunda Guerra Mundial que perdió el rostro con la misma granada que mató a su hermano. Recibió nueva instrucción, era ducho en el arte del disfraz y fue el mejor agente de inteligencia de los Aliados. Tras la guerra, lo mejoraron biológicamente y ampliaron su utilidad por varias décadas.

En 2008 fue reimaginado como Moses Lwanga, médico de Uganda. Al doctor lo atraparon en una insurrección, y descubrió que su personalidad y sus recuerdos eran una invención del Soldado Desconocido anterior. Su antecesor quiso transferirle su personalidad y su talento para sembrar la paz en vez de perpetuar la guerra.

EL DESCONOCIDO CONOCIDO
El Soldado Desconocido combate con el rostro vendado para ocultar su deformidad y proteger su identidad.

EL ROSTRO DE LA GUERRA
Todo Soldado Desconocido de la historia ha perdido su identidad personal para ser un símbolo de férrea resistencia y superioridad militar.

VALE, VICKI

DEBUT *Batman* (Vol. 1) #49 (oct.–nov. 1948)
VERSIÓN ACTUAL *Batman* (Vol. 2) #1 (nov. 2011)
BASE Gotham City
ESTATURA 1,73 m **PESO** 52 kg
OJOS Verdes **CABELLO** Pelirrojo
PODERES/HABILIDADES Excelente reportera, inteligente y experta en defensa personal
ALIADOS Bruce Wayne, Jason Bard
ENEMIGOS El Pingüino, Carmine Falcone

Vicki Vale es la reportera estrella de *The Gotham Gazette* y miembro de la élite de Gotham City. Gracias a su ajetreada vida social, conoce a Bruce Wayne en persona, y aún lo conoció mejor cuando el célebre soltero ayudó a sacar la *Gazette* en línea.

Vale solía investigar sus fuentes, pero la engañaron cuando inició un romance con Jason Bard. Este ascendió entre las filas del Departamento de Policía de Gotham y acabó siendo su comisario, y Vicki contribuyó a su ascenso al publicar sus hazañas, ignorando que Bard quería vengarse de Batman y estaba usando su poder para acabar con él de una vez por todas. Al final, Vale descubrió la verdad, y Bard, para congraciarse con ella, pasó página y le ofreció una confesión exclusiva para la *Gazette*. **MM**

VANGUARD

DEBUT *The New Teen Titans* (Vol. 2) Annual #1 (1985)
BASE Móvil
MIEMBROS NOTABLES Hombre Antimateria, Black Nebula, *Drone*, Scanner, Solaar, White Dwarf
ENEMIGOS Brainiac

Vanguard es un equipo de seres con superpoderes que surca el universo en la *Drone*, su nave espacial consciente, ayudando a los mundos que precisan de sus servicios. En una ocasión, tomaron a Superman por un peligro y viajaron a la Tierra a capturarlo. Los Jóvenes Titanes acudieron en ayuda del héroe, pero vieron enseguida que aquel Hombre de Acero era un duplicado robótico. Brainiac había atrapado al auténtico héroe para usarlo como fuente de energía orgánica para sus máquinas de guerra interestelares. Black Nebula intentó detener a Brainiac, y este la mató.

Los Jóvenes Titanes se unieron a los otros miembros de Vanguard para vencer a Brainiac. Estos eran: el Hombre Antimateria, capaz de desviar la antimateria del universo; Scanner, de mente superior; White Dwarf, que controlaba la gravedad y la densidad; y Solaar, que manipulaba la energía. Juntos abatieron al villano cibernético, y Vanguard pudo regresar a las estrellas. **MM**

VANDAL SAVAGE

DEBUT *Green Lantern* (Vol. 1) #10 (invierno 1943)
VERSIÓN ACTUAL Demon Knights #1 (nov. 2011)
NOMBRE REAL Vandar Adg
BASE Móvil
ESTATURA 1,78 m **PESO** 80 kg **OJOS** Marrones **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Unos arcaicos rituales de sangre le concedieron la inmortalidad; es imposible matarlo por medios convencionales; sus heridas sanan por graves que sean; es increíblemente inteligente, y tiene contactos de abolengo en el mundo entero; por una temporada poseyó fuerza y resistencia sobrehumanas, y voló al recibir una sobrecarga del cometa que le dio sus poderes
ALIADOS Signalman, Giganta, Madame Xanadú, Jason Blood, Caballero Brillante
ENEMIGOS Agente Kassidy Sage, Superman, Wonder Woman, Swan-Killer, Pandora, Mordru, Scandal Savage
AFILIACIONES Caballeros del Demonio, Liga de la Justicia Unida, Casa de Savage

El hombre llamado Vandal Savage lleva milenios asolando la Tierra. Según él, sigue vivo gracias a los sacrificios de sangre que celebra cada cierto tiempo en honor a unos dioses olvidados que lo hacen inmortal. Hace más de 16 años, respondía al nombre de Jonathan Savage, el «Cherry Blossom Killer». Entonces abandonó a su esposa y a su hija para rendir su sangriento culto a los antiguos dioses. Hace más de 1000 años sirvió como miembro de los Caballeros del Demonio, un alocado equipo de superhumanos e inmortales primigenios que fundó él mismo –más por accidente que por voluntad– para combatir al hechicero Mordru. Y hace más de 40 000 años, Savage era un cavernícola neandertal llamado Vandar Adg que, durante un combate contra una tribu de cromañones, tropezó con un fragmento de cometa que hoy se considera la auténtica fuente de su inmortalidad.

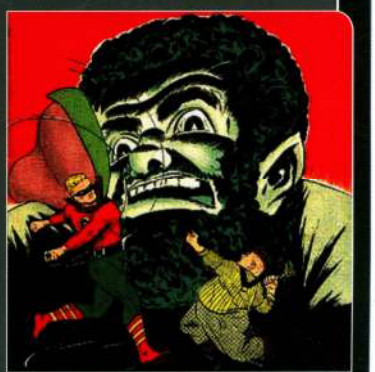
En los últimos años, Vandal Savage se unió a la Sociedad Secreta, luchó contra la legendaria guerrera mística Pandora y hasta participó a regañadientes en una misión con la JLU. Y todo ese tiempo estuvo aguardando el momento del regreso a la Tierra de su precioso cometa. A tal fin, conspiró contra Superman para drenar sus poderes y acercar el astro al planeta. Pero, aunque este lo recargó de energía, Superman acabó llevándolo ante la justicia. **MM**

«STAYING ALIVE»
Savage pensaba que si mataba a Superman –incluso aunque este no tuviera ya poderes– prolongaría su vida durante siglos.

EN EL ARCHIVO

Vandal Savage debutó en la Edad de Oro de los cómics en las páginas de *Green Lantern*. Luchó contra el primer Linterna Verde, Alan Scott, y con los años se enfrentaría a casi todos los personajes principales del elenco de DC Comics.

Antes de la continuidad alterada de Crisis en Tierras Infinitas, fue un habitante de Tierra-2 y combatió a la Sociedad de la Justicia de América. Después se convirtió en el archienemigo de Flash (Wally West), y luego emergió como archinémesis del joven héroe Damage, el longevo Resurrection Man y hasta el viajero del tiempo Rip Hunter.



EL HOMBRE QUE QUERÍA EL MUNDO
En su debut de 1943, Vandal Savage luchó contra el Linterna Verde de Tierra-2 Alan Scott y «Doiby» Dickles. En sus primeras aventuras acabó siendo un enemigo habitual de la JSA.

UN SALVAJISMO SIN FIN
Pese a sus diversas «muertes», Savage regresaba para reclamar su dominio sobre la humanidad gracias al fragmento de un cometa que le dio poderes y lo sustentaba.

VENTRILOQUIST & SCARFACE [VENTRÍLOCUA Y SCARFACE]

DEBUT *Detective Comics* (Vol. 1) #583 **(feb. 1988)**
VERSIÓN ACTUAL *Batgirl* (Vol. 4) #20 **(jul. 2013)**
NOMBRE REAL Shauna Belzer (Ventrílocua)
BASE Gotham City
ESTATURA 1,80 m **PESO** 52 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Negro grisáceo
PODERES/HABILIDADES Telequinesis; utiliza sus habilidades para controlar los cuerpos de otros y a su marioneta Ferdie; padece una demencia peligrosa; entre sus armas tiene a Ferdie, cuyas manos están equipadas con barrenas
ALIADOS Ferdie
ENEMIGOS Batman, Batgirl, Enigma (Acertijo)
AFILIACIONES Seis Secretos

La mujer que hoy desempeña el papel de Ventrílocua es Shauna Belzer, una supervillana demente que creció a la sombra de su talentoso hermano gemelo, Ferdie. Este era un niño modelo muy popular entre sus compañeros de clase y el favorito de sus padres. Por su parte, a Shauna le habían puesto el cruel apodo de Shauna «la Sucia» y creció envidiando el éxito de Ferdie. Cuando se dio cuenta de que tenía poderes telequinésicos, los usó para inducir a una compañera abusona a cruzarse delante de un coche en marcha. Luego obligó a su hermano a balancearse con tal fuerza en un columpio que su cadena se rompió y se mató.

Después de esto, Shauna comenzó a utilizar sus poderes abiertamente y sometió a sus padres a sus órdenes. En una fiesta conoció a un ventrílocuo y se quedó fascinada con su marioneta de madera. Lo obligó a cortarse la garganta y se quedó la marioneta, a la que llamó Ferdie, e inició una retorcida relación con ella. A menudo la usa para dar rienda suelta a su lado oscuro, obligándola a matar a quienquiera que la ofenda. **MM**

UN DÚO LETAL
Shauna y Ferdie se peleaban constantemente, pero siempre era otro quien pagaba el pato.

EN EL ARCHIVO

El ventrílocuo original, antes del *statu quo* alterado de Flashpoint, era el apacible asesino Arnold Wesker, mano derecha de su mafioso jefe Scarface, la marioneta de un ventrílocuo.

Wesker se enfrentó varias veces a Batman y se convirtió en uno de los más infames jefes del crimen de Gotham. Acabó asesinado, y, entonces, Peyton Riley, también enajenada, adoptó a Scarface. Riley hizo de topo de Scarface y aprovechó su reputación para ganarse un sitio en el submundo.

EL FIN DE UNA HERMOSA RELACIÓN
Cuando el criminal Gran Tiburón Blanco mató a Arnold Wesker, Scarface también murió. Luego, Peyton Riley lo resucitó y se convirtió en la segunda Ventrílocua.

VERITAS, SHAY

DEBUT *Superman* **(Vol. 3) #13 (dic. 2012)**
NOMBRE REAL Dra. Shay Veritas
BASE El Bloque (cerca del núcleo terrestre)
ESTATURA 1,65 m **PESO** 49 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Púrpura
HABILIDADES Intelecto brillante y acceso a equipo científico avanzado
ALIADOS Superman, Supergirl
ENEMIGOS Doomsday, Lobo

La Doctora Shay Veritas es una eminente omnióloga que estudió todo lo que hay bajo el sol y trabajó en el Bloque –un centro de investigación avanzada cerca del núcleo de la Tierra–. Gracias al moderno equipo de su laboratorio, fue la aliada perfecta de Superman, que solía visitarla para que evaluara el alcance y magnitud de sus poderes. Por su parte, para Shay fue una ocasión única de experimentar con su forma superhumana.

Al parecer, su amistad nació cuando Superman salvó el centro de una serie de torbellinos destructores. A ello siguió un flirteo y, aunque jamás acabó en romance, Veritas es la única persona del planeta a quien el Hombre de Acero confía información sensible sobre su fisiología y sus capacidades. Shay suele estar casi siempre en el Bloque, y se comunica con el mundo de la superficie mediante mensajes holográficos. **MM**

VIBE

DEBUT *Justice League of America Annual* (Vol. 1) #2 **(1984)**
VERSIÓN ACTUAL *The New 52: Free Comic Book Day* Special Edition #1 **(jun. 2012)**
NOMBRE REAL Francisco «Cisco» Ramon **BASE** Detroit (Michigan)
ESTATURA 1,70 m **PESO** 66 kg **OJOS** Marrones **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Accede a las hebras vibratorias que mantienen junta la realidad, lo cual le permite transmitir vibraciones a otros; ve cómo vibran los objetos en frecuencias únicas
ALIADOS Dale Gunn, Breacher, Gypsy
ENEMIGOS Escuadrón Suicida, Rupture, Parademonios
AFILIACIONES Liga de la Justicia de América

Cisco Ramon obtuvo sus poderes sin percatarse cuando el horizonte de sucesos de un boom tubo se abrió frente a él y mató a su hermano. Tras ese incidente, la agencia gubernamental ARGUS lo estudió en secreto durante años. Llegado el momento, Dale Gunn, agente de ARGUS, puso a prueba sus poderes, y Cisco dio la talla sobradamente. Luego lo equipó con un traje especial creado por la agencia, y Cisco se convirtió en Vibe. Y no solo eso; le dijeron que, si se incorporaba de inmediato entraría en un nuevo equipo llamado Liga de la Justicia de América. **MM**

BUENAS VIBRACIONES
Con sus poderes, Cisco podía localizar brechas extradimensionales en la realidad de la Tierra, y se instruyó para lidiar con ellas en caso de que fueran hostiles.

EN EL ARCHIVO

Vibe debutó a mediados de la década de 1980, antes de Crisis en Tierras Infinitas. Fue uno de los cuatro nuevos reclutas de la JLA, grupo que pasó a llamarse «Liga de la Justicia de Detroit» cuando el título introdujo a otros personajes. Junto con Gypsy, Steel y Vixen, Vibe fue un miembro crucial de la Liga, pero murió a manos de los androides del Profesor Ivo pocos años después de su presentación. Regresó como no-muerto en calidad de Linterna Negra en «La Noche Más Oscura».

AL SON DE LA VIBRACIÓN
El *breakdancer* Paco Ramone no se veía en un grupo de viejos supertipos, pero comprendió que los necesitaba tanto como ellos a Vibe.

VIXEN

DEBUT *Action Comics* (Vol. 1) #521 **(jul. 1981)**
VERSIÓN ACTUAL *Justice League International* (Vol. 3) #1 **(nov. 2011)**
NOMBRE REAL Mari Jiwe McCabe
ESTATURA 1,75 m **PESO** 64 kg **OJOS** Ámbar **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Usa el poder del tótem Tantu para absorber las habilidades de cualquier animal, lo que le permite obtener gran fuerza, volar, escarbar con rapidez y muchas otras proezas
ALIADOS Liga de la Justicia
ENEMIGOS Peraxxus, Amo del Océano
AFILIACIONES Liga de la Justicia Internacional

Mari McCabe es una superheroína y modelo de Zambesi (África). Como portadora del tótem Tantu, puede adoptar las habilidades de cualquier animal accediendo al Rojo, el campo morfogenético de la vida terrestre. En calidad de Vixen, la reclutó la Liga de la Justicia Internacional de Naciones Unidas (ONU), al mando de Booster Gold. Participó en su primera misión para derrotar a Peraxxus, el alienígena saqueador de mundos, y a sus Amos de las Señales. Pero, durante un ataque con bombas a la ONU, cayó herida de gravedad y tuvo que dejar el equipo mientras se recuperaba.

Para cuando el Amo del Océano y sus atlantes atacaron Boston y capturaron a varios miembros de la Liga de la Justicia, Vixen ya estaba lista para la acción. Se alistó como miembro temporal en la Liga y empleó sus poderes para frenar la marea atlante. Después del ataque se la barajó como miembro fijo. Ella y otros candidatos recibieron una invitación para visitar la Atalaya y, cuando Platino se descontroló, Vixen la aplacó con la fuerza de un gorila. No obstante, pese a su viveza y sus poderes, el equipo no la escogió. **SW**

FURIA PRIMARIA
Con el tótem Tantu Vixen canaliza las habilidades de cualquier animal, de ahí que sea una adversaria formidable.

CONTRA PERAXXUS
Peraxxus era un poderoso enemigo, pero Vixen se las arregló para propinarle unos buenos derechazos antes de que huyera.

BAJAS DE LA LIGA
El bombardeo durante la ceremonia de la Liga de la Justicia en la ONU mató a Gavril Ivanovich e hirió de gravedad a Vixen.

EN EL ARCHIVO

La Vixen anterior a Flashpoint fue miembro de muchos equipos, incluido el Escuadrón Suicida, la JLA, Aves de Presa y la Justice League Task Force. En una aventura memorable se enfrentó al tramposo dios africano Anansi dentro del tótem Tantu. También regresó a África y se reconcilió con su pasado al enfrentarse a Aku Kwesi, el asesino de su madre, un señor de la guerra que sometía a los pueblos locales con la ayuda de la Intergang.

LA IRA DE VIXEN
Mari volvió a Zambesi a vengar a su madre y poner fin a las intrigas de la Intergang. Pero su enemigo era mucho más fuerte de lo que imaginaba y el combate no fue fácil.

VIGILANTE

DEBUT *New Teen Titans Annual* **(Vol. 1) #2 (ago. 1983)** **NOMBRE REAL** Adrian Chase
BASE Nueva York
ESTATURA 1,88 m **PESO** 89 kg
OJOS Azules **CABELLO** Rubio
PODERES/HABILIDADES Soberbio atleta; experto en el manejo de cuchillos y armas de fuego; ducho en múltiples artes marciales; sana sus heridas mediante la meditación
ALIADOS Jóvenes Titanes, Nightwing
ENEMIGOS Mafia neoyorquina, Electrocutor, Saber, Cannon, Pacificador

Adrian Chase era un beligerante fiscal de distrito en Nueva York que pretendía acabar con la mafia por medios legales. Pero un gánster vengativo mató a su esposa y a sus hijos en un ataque con explosivos, y, luego, un misterioso grupo de justicieros contactó con él. Lo instruyeron una temporada en artes marciales y meditación, y cuando volvió a Nueva York se embarcó en una cruzada contra el crimen como Vigilante.

A pesar de sus nobles intenciones, según avanzaba su guerra contra el crimen, Adrian se vio arrastrado al lado oscuro. Entonces quiso retirarse, y su amigo Alan Welles y, después, su agente judicial Dave Winston tomaron su relevo. Ambos murieron en acción, y al final Adrian decidió volver a ser el Vigilante, pero no pudo lidiar con el estrés que conllevaba, y se quitó la vida. Más tarde adoptó su papel la policía Pat Trayce, el misterioso Justin Powell y el hermano de Adrian, Dorian Chase. **SW**

MÉTODOS VIOLENTOS
Al principio, Adrian empleó técnicas no letales, pero su descenso hacia la oscuridad lo llevó a matar sin dudar.

VIKING PRINCE [PRÍNCIPE VIKINGO]

DEBUT *The Brave and the Bold* (Vol. 1) #1 (ago.–sep. 1955)
NOMBRE REAL Jon Haraldson
ESTATURA 1,80 m **PESO** 78 kg
OJOS Azules **CABELLO** Rubio
PODERES/HABILIDADES Hábil guerrero y gran narrador; no se lo puede herir con fuego, agua, madera ni metal
ALIADOS Sargento Rock, Canario Negro
ENEMIGOS Krogg el Rojo

Hay muchas leyendas sobre el Príncipe Vikingo, un guerrero perdido en el tiempo. Según unas, cruzó el Atlántico para hallar Vinland. Otras cuentan que se enamoró de una valquiria y quiso morir para estar con ella, pero Odín lo maldijo para que no pudieran matarlo ni el fuego, ni el agua, ni la madera ni el metal.

Además de surcar los mares y lidiar con monstruos y demás enemigos poderosos, en varias ocasiones viajó en el tiempo. El Señor del Tiempo lo obligó a unirse a los Cinco Guerreros de la Eternidad para luchar contra la JLA. Se quedó atrapado con otros exiliados del tiempo en Isla Dinosaurio, y en la Segunda Guerra Mundial luchó junto al Sargento Rock y su Compañía E. Lo mataron unos explosivos mientras combatía a los nazis, y tal vez se libró por fin de la maldición de Odín y alcanzó la muerte que tanto ansiaba. **SW**

VOODOO

DEBUT *W.I.L.D. Cats* (Vol. 1) #1 (ago. 1992)
VERSIÓN ACTUAL *Voodoo* (Vol. 2) #1 (nov. 2011)
BASE Ciudad Muerta de los Demonitas (Europa)
OJOS Marrones **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Metamorfosis; imitación; telepatía; púas venenosas; soporte vital; proyecta alas y garras
ENEMIGOS Black Razors, Black Jack, Green Lantern (Kyle Rayner)

Voodoo era el nombre artístico de la bailarina exótica Priscilla Kitaen. Los Demonitas la abdujeron y experimentaron con ella hasta transformarla en un híbrido metamorfo entre humano y alienígena. Cuando huyó, usaron su ADN para crear a otro híbrido: Voodoo.

Voodoo se apropió de la identidad de Priscilla (y de su trabajo) para mezclarse entre los humanos y recoger información sobre ellos. Pero los cazadores de alienígenas Black Razors la localizaron, y ella buscó refugio en una casa segura. El Linterna Verde Kyle Rayner dio con ella y la obligó a volver a su nave nodriza. Allí, Voodoo entró en cólera cuando un comandante Demonita le explicó que era un experimento genético, pero luego los alienígenas le ofrecieron el control de los híbridos de la Tierra y accedió a colaborar con ellos. Se dispuso a matar a Priscilla, a quien se enfrentó en Europa, la luna de Júpiter. Pero esta le dijo que no tenía por qué obedecer a los Demonitas y que podía forjarse su destino. **SW**

UN TALENTO HÍBRIDO
Gracias a sus alas y afiladas garras, Voodoo es soberbia en el combate cuerpo a cuerpo. Su poder metamórfico la convierte en una excelente espía.

VUNDABAR, VIRMAN

DEBUT *Mister Miracle* (Vol. 1) #5 (nov.–dic. 1971)
BASE Apokolips
ESTATURA 1,57 m **PESO** 47 kg
OJOS Azules **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Como Nuevo Dios, Virman es inmortal y tiene atributos físicos sobrehumanos; es un estratega de cierta habilidad
ENEMIGOS Mr. Milagro, Big Barda, Liga de la Justicia Internacional

Virman Vundabar es un producto de los infames orfanatos de la Abuela Bondad, y fue miembro del círculo íntimo de Darkseid. Estaba obsesionado con la disciplina militar, y adoraba a la Abuela, aunque no logró atrapar a Míster Milagro para ella.

Cuando Darkseid se perdió en el Muro de la Fuente, Virman se alió con la Abuela mientras los sicarios del villano competían por el poder. Al volver Darkseid, Vundabar dio un paso temerario para hacerse con el control y trató de asesinarlo, pero aquel lo destrozó con sus rayos Omega. Más tarde lo resucitó, pero el Hombre Infinito volvió a matarlo. Renació en la Tierra y dirigió los concursos gladiatorios del Club Dark Side, y al final sufrió la ignominia de ser decapitado por el Rey Reloj, uno de los luchadores del club. **SW**

VILLAINS UNITED (THE SOCIETY) [VILLANOS UNIDOS (LA SOCIEDAD)]

DEBUT *Villains United* #1 (jul. 2005)
MIEMBROS NOTABLES/PODERES **Lex Luthor** (Alexander Luthor Jr. de Tierra-3) cabecilla; **Talia al Ghūl**: asesina experta que domina las artes marciales y el combate con armas, con vida prolongada por las Fosas de Lázaro; **Calculador**: cerebro; **Black Adam**: canaliza los poderes del panteón egipcio; **Doctor Psico**: telépata con control mental; **Deathstroke**: experto en combate con capacidad física y mental aumentada
ENEMIGOS Seis Secretos, Luchadores por la Libertad, Joker, Lex Luthor auténtico, Vandal Savage

El Alexander Luthor Jr. de Tierra-3 huyó de la dimensión donde lo desterraron tras Crisis en Tierras Infinitas, suplantó al Lex Luthor de Tierra-0 y empleó sus recursos para fundar un grupo de villanos. Bajo el liderazgo de un círculo íntimo formado por Talia al Ghūl, el Doctor Psico, Black Adam, Calculador y Deathstroke, Luthor reclutó a más de 200 miembros de la comunidad de supervillanos. Este grupo clandestino se dio en llamar la Sociedad pero también se conocía por el apodo de Villanos Unidos.

Luthor Jr. se ofreció a proteger a estos malvados de una Liga de la Justicia cada vez más despiadada, y dejó claro que la resistencia se castigaría con dureza. Sin embargo, una figura misteriosa llamada Sinsonte (que de hecho era el auténtico Lex Luthor disfrazado) creó a los Seis Secretos para luchar contra la Sociedad. Esta reaccionó rápido contra los renegados, pero los Seis sobrevivieron al combate cuando Vandal Savage amenazó con matar a Alexander Luthor Jr. Entre tanto, el Joker, contrariado porque no le habían pedido que se uniera a la Sociedad, empezó una campaña de terror contra ellos.

Durante Crisis Infinita, Alexander Luthor Jr. lideró la Sociedad en la Batalla de Metrópolis, pero esta acabó derrotada. Cuando Lex Luthor y el Joker lo mataron, la Sociedad se desmanteló, pero otros grupos continuaron su legado. Entre ellos descuella la Sociedad Secreta de Supervillanos de Libra. **SW**

HE AQUÍ LOS MALOS
Alexander Luthor Jr. reunió a algunos de los peores villanos del mundo para dominar a una Liga de la Justicia cada vez más violenta.
1 Talia al Ghūl
2 Black Adam
3 Alexander Luthor Jr.
4 Deathstroke
5 Doctor Psico
6 Calculador

WALLER, AMANDA

DEBUT *Legends* #1 **(nov. 1986)**
VERSIÓN ACTUAL *Suicide Squad* (Vol. 4) #1 **(nov. 2011)**
BASE Penitenciaría de Belle Rêve
OJOS Marrones **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Amplia experiencia de campo con seres sobrenaturales; analista y líder soberbia con experiencia militar
ALIADOS James Gordon Jr.
ENEMIGOS Araña Negra, Basilisco, Regulus, Sindicato del Crimen, OMAC
AFILIACIONES Escuadrón Suicida, Team 7, NSA, ARGUS, Liga de la Justicia de América

UN EQUIPO INFAME
Amanda Waller destacó como parte del Team 7 y contrarrestó la amenaza metahumana junto con Steve Trevor, Deathstroke, Grifter y otros.

Amanda Waller era una brillante analista de la NSA que servía en el Team 7, una unidad de operaciones especiales. Su inteligencia, habilidad de gestión y capacidad para tomar decisiones duras le granjearon la jefatura en ARGUS y la dirección de la Fuerza Especial X, alias Escuadrón Suicida, un equipo secreto de supervillanos presos.

Controlar a un grupo de criminales con superpoderes exigía a alguien igual de cruel, y Waller demostró estar dispuesta a torturar y matar a los candidatos durante su instrucción, a emplear gas nervioso contra prisioneros sublevados y a ordenar la muerte de miles de civiles inocentes si era necesario.

Con todo, aunque tenía Belle Rêve bajo control, Araña Negra, miembro del Escuadrón, la sorprendió con la guardia baja, la traicionó y la retuvo como rehén junto a Nana. Waller le plantó cara con talento y determinación, pero no pudo evitar que asesinara a Nana.

Cuando el Sindicato del Crimen invadió la Tierra, sus secuaces atacaron Belle Rêve y soltaron a OMAC para que sembrara el caos en la cárcel. El Escuadrón Suicida contuvo la amenaza, pero el penal quedó destrozado. Tras el ataque, Waller se dispuso a crear un Escuadrón mejor. **SW**

EN EL ARCHIVO

Antes de Flashpoint, Amanda Waller fue una figura desabrida y controvertida que se saltaba las normas a la torera –y pagaba por ello–. La declararon culpable de un ataque no autorizado del Escuadrón Suicida contra el cartel oculto Loa, y el presidente Lex Luthor la encarceló por otras ofensas.

Después la liberaron y le asignaron un cargo en la agencia de la ONU Jaque Mate, pero tuvo que dimitir cuando se supo que había deportado a supervillanos de forma ilegal al hostil planeta Salvación.

PREPOTENTE
La arrogancia de Amanda «el Muro» Waller le granjeó pocos amigos entre la comunidad de superhéroes. Su relación con Batman era bastante tensa.

UNA GUERRERA DE DESPACHO
La directora Waller lleva a cabo su trabajo frente a un monitor o un comité del Congreso, pero también es una combatiente veterana.

TENDENCIAS SUICIDAS
Amanda Waller escogió a los miembros de la Fuerza Especial X –el Escuadrón Suicida–, como el Rey Tiburón, El Diablo, Araña Negra, Deadshot y Harley Quinn.

WANDERERS [VAGABUNDOS]

DEBUT *Adventure Comics* **(Vol. 1) #375 (dic. 1968)**
VERSIÓN ACTUAL *Action Comics* **(Vol. 2) #18 (mayo 2013)**
MIEMBROS/PODERES Aviax (antes Ornitho /Orintho): tiene alas y se transforma en un animal volador; **Dartalon** (antes Dartag): adopta formas plumíferas y dispara púas; **Re-Animage** (antes Immorto): sana o resucita a otros seres; **Elvar** (antes Elvo): blande una espada que se nutre de emociones; **Psyche**: manipula las emociones o dispara ráfagas de energía mental; **Quantum Queen**: tiene la habilidad de transformar cualquier energía del espectro electromagnético; **Celebrand** (líder original del equipo): brillante estratega.
ALIADOS Legión de Superhéroes
ENEMIGOS Controladores, Darkseid

Los Vagabundos eran un célebre equipo de superhéroes del siglo XXX aliados de la Legión de Superhéroes, con la que trabaron amistad durante su primer encuentro. Sin embargo, las cosas cambiaron cuando el grupo atravesó con su nave la Nébula Nefar, que alteró sus personalidades y los tornó en criminales.

Sin embargo, cuando robaron las siete piedras de Alactos, la Legión se dispuso a salvar a sus amigos y recuperar las piedras. Los Vagabundos también fueron uno de los equipos que se unieron a la Legión contra Darkseid y su ejército de Daxamitas.

Un tiempo después los hallaron muertos en extrañas circunstancias. El Controlador Clonus les clonó nuevos cuerpos a todos salvo a Celebrand, cuyo duplicado salió mal. Después de ello, algunos miembros adoptaron nuevos nombres acordes con su nueva forma, y juntos trabajaron como agentes de Planetas Unidos, pero desaparecieron mientras exploraban una extraña anomalía espacial. Se ignora su paradero. **SW**

ESTRELLAS ERRANTES
El destino último de los Vagabundos fue uno de los misterios más desconcertantes del siglo XXX.
1 Aviax, 2 Quantum Queen, 3 Elvar, 4 Dartalon, 5 Psyche, 6 Re-Animage

WATCHMEN

DATOS

DEBUT *Watchmen* #1 **(sep. 1986)**
MIEMBROS/PODERES OZYMANDIAS (Adrian Veidt): genio, erudito, magnate y maestro en artes marciales; **ESPECTRO DE SED** (Laurie Juspeczyk): hábil en el combate cuerpo a cuerpo; **BÚHO NOCTURNO** (Daniel Dreiberg): inventor y propietario de la nave *Owlship*; **COMEDIANTE** (Edward Blake): veterano de guerra experto en armas de fuego; **RORSCHACH** (Walter Kovacs): investigador y alborotador; **DOCTOR MANHATTAN** (Dr. Jon Osterman): controla y manipula la materia cuántica
ALIADOS Minutemen
ENEMIGOS Moloch el Místico, Gran Dandy, Lady Sin
AFILIACIONES Crimebusters

NO ES COSA DE BROMA
Mientras investigaba un homicidio, Rorschach halló una insignia ensangrentada. Fue su primera sospecha de que la víctima, Edward Blake, era el Comediante.

Este equipo de aventureros enmascarados reunió en su día a varios de los mayores héroes de Norteamérica, aunque en su época no los llamaron Watchmen. En la década de 1970 se separaron a raíz del rechazo popular hacia la violencia justiciera. En 1985, mientras escalaba la tensión de la guerra fría entre soviéticos y estadounidenses, se halló muerto a uno de sus laureados héroes. Al investigar el crimen, sus ex camaradas se enfrentaron a su pasado y descubrieron pruebas de una conspiración con ramificaciones trascendentales.

En la Tierra de los Watchmen, la emergencia de héroes enmascarados a finales de la década de 1930 cambió el curso de la historia mundial. En la de 1940, juntos formaron los Minutemen, un equipo de justicieros al que sucedió una nueva generación de héroes llamados Crimebusters que, con el tiempo, se forjaron fama como los Watchmen. Entre esta segunda generación se contaban Rorschach, el segundo Búho Nocturno, la segunda Espectro de Seda, Ozymandias, el Comediante –veterano de los Minutemen– y el Doctor Manhattan. Este último surgió de un accidente de laboratorio en la década de 1960, y era el único héroe de la Tierra con poderes sobrehumanos. Su extraordinario talento para controlar la materia cuántica lo convirtió en una fuerza nuclear disuasiva, y su mera existencia alteró el equilibrio de poder entre EE UU y la URSS.

En las décadas de 1960 y 1970, la opinión pública se volvió contra los vigilantes enmascarados. En 1977, tras una sublevación y una huelga policial, la Ley Keene prohibió su actividad y tuvieron que retirarse, salvo el Doctor Manhattan y el Comediante, que trabajaban para el gobierno, y Rorschach, que se negó a abandonar su guerra personal contra el crimen.

En 1985 se halló muerto al Comediante, y Rorschach sospechó que se acechaba a otros héroes retirados, hecho que confirmó cuando Adrian Veidt (Ozymandias) casi muere asesinado. Para colmo, se acusó al Doctor Manhattan de ser la causa del cáncer que padecían varios de sus antiguos socios. Este reaccionó exiliándose a Marte, lo cual aumentó las tensiones con la URSS. Mientras el mundo avanzaba hacia un conflicto nuclear, Rorschach y Búho Nocturno hallaron pruebas de una extraña intriga que mataría a millones de personas, y su cerebro era, al parecer, uno de sus compañeros. **SW**

ANTES DE WATCHMEN
Los Minutemen fueron los justicieros enmascarados originales de Norteamérica. Operaron en la década de 1940, y el Capitán Metrópolis fue quien ideó el equipo cuando sugirió a Espectro de Seda y a su agente, Laurence Schexnayder, que unieran fuerzas. Este comprendía a:
1 Espectro de Seda (Sally Juspeczyk)
2 Búho Nocturno (Hollis Mason)
3 El Comediante (Edward Blake)
4 Mothman (Byron Lewis)
5 Capitán Metrópolis (Nelson Gardner)
6 Justicia Encapuchada (Anónimo)
7 Dollar Bill (William Brady)
8 La Silueta (Ursula Zandt)

¿QUIÉN VIGILA A LOS VIGILANTES?
1 Ozymandias, 2 Espectro de Seda, 3 Doctor Manhattan, 4 El Comediante, 5 Nite Owl, 6 Rorschach

HISTORIAS CLÁSICAS

***Watchmen* #1-12 (sep. 1986-oct. 1987)** *Watchmen* es probablemente el cómic que mejor define su época. Narra un oscuro y perturbador relato de homicidio y conspiración en un mundo al borde de la aniquilación nuclear.

***Before Watchmen: Minutemen* #1-6 (ago. 2012-mar. 2013)** Esta precuela explora la historia de los predecesores de los Watchmen desde la perspectiva del Búho Nocturno original según la cuenta en su libro *Bajo la capucha*.

***Before Watchmen: Ozymandias* #1-6 (sep. 2012-mayo 2013)** Ozymandias es quizá el personaje más distante y misterioso de *Watchmen*. Esta miniserie ahonda en sus primeras aventuras y sus encuentros iniciales con los otros personajes de *Watchmen*.

«LIFE ON MARS»
Tras ser acusado de provocar cáncer, el Doctor Manhattan se exilia a Marte para pensar, recordar y construir.

WAYNE, THOMAS Y MARTHA

DEBUT *Detective Comics* (Vol. 1) #33 **(nov. 1939)**
VERSIÓN ACTUAL *Batman* (Vol. 2) #9 **(jul. 2012)**
BASE Gotham City
ESTATURA 1,88 m (Thomas); 1,63 m (Martha)
PESO 95 kg (Thomas); 49 kg (Martha)
OJOS Azules (Thomas y Martha) **CABELLO** Negro (Thomas); castaño (Martha)
PODERES/HABILIDADES Influyente pareja de Gotham City con contactos entre la élite social de la ciudad y el mundo de los negocios; son caritativos, inteligentes, filántropos y unos padres cariñosos; además, Thomas Wayne fue un hábil cirujano
ALIADOS Bruce Wayne, Lucius Fox, Alfred y Jarvis Pennyworth
ENEMIGOS Joe Chill, Tribunal de los Búhos

Thomas Wayne fue el heredero de la fortuna familiar de los Wayne y el último miembro de una orgullosa dinastía que incluía a una de las figuras más influyentes de Gotham, Alan Wayne, y se remontaba al nacimiento de la propia ciudad. No necesitaba trabajar, pero era un hombre muy inteligente y, además de implicarse de lleno en el negocio familiar, Industrias Wayne, se formó como cirujano. Asimismo, halló otro desafío estimulante en su romance con la también brillante Martha Kane. Esta provenía de otra de las primeras familias de Gotham y era famosa entre la élite social por su buen corazón y su espíritu filantrópico. Ella y Thomas se casaron y tuvieron un hijo al que llamaron Bruce.

Un buen día, el pequeño Bruce se metió en un lío por escaparse a Gotham para ver *La marca del Zorro*. Entonces Thomas decidió que procedía celebrar una salida familiar, y aquella noche fueron los tres a ver la película. Cerca del Monarch, donde proyectaban el largometraje, un criminal de medio pelo llamado Joe Chill mató a tiros a Thomas y Martha en un azaroso acto de violencia. Bruce se quedó huérfano, y, posteriormente, aquel cruel e insensible asesino lo inspiró para crear su alter ego, Batman, que juró proteger a los inocentes en la corrupta Gotham. **MM**

EN EL ARCHIVO

Su famoso hijo, Batman, debutó en *Detective Comics* #27 (mayo 1939), pero su origen no se contó hasta noviembre del mismo año. En su célebre introducción de dos páginas, se presentó a los Wayne, pero solo se dio nombre de pila a Thomas. Unos años más tarde se ahondó en el origen de Batman, sobre todo en *Batman* #47 (jun.-jul. 1948); se dio nombre a Martha y al asesino de ambos, Joe Chill.

En 1956 se desveló que, en una fiesta de disfraces, Thomas Wayne lució un Batitraje que luego inspiró al joven Bruce. El mismo relato contaba que aquella fatídica noche Joe Chill trabajaba para un tal Lew Moxon, escoria del crimen organizado.

BATMAN SÉNIOR
Thomas Wayne se probó el Batitraje original mucho antes de Flashpoint, y durante Flashpoint hubo un universo alternativo cuyo Batman era Thomas.

WARP [TELEPORTADOR]

DEBUT ***The New Teen Titans* #14 (dic. 1981)**
VERSIÓN ACTUAL ***Blue Beetle* (Vol. 3) #1 (nov. 2011)** **NOMBRE REAL** Emil LaSalle
ESTATURA 1,73 m **PESO** 61 kg
OJOS Marrones **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Vuelo; es capaz de teletransportarse a través de un agujero en el espacio
ALIADOS Fobia, Plasmus, Cerebro, Monsieur Mallah **ENEMIGOS** Escarabajo Azul, Brutale, La Dama, Rompe-Huesos, Coyote

Antes de Flashpoint el Teleportador francés fue uno de los grandes adversarios de los Jóvenes Titanes. Luego fue un villano más universal que colaboró con la Hermandad del Mal y la Sociedad Secreta. Era un mercenario que trabajó con Fobia y Plasmus para recuperar un antiguo artefacto llamado el Escarabajo Azul. Por desgracia, la criminal conocida como la Dama también tenía la vista puesta en él, y mandó a sus sicarios Brutale, Rompe-Huesos y Coyote para que lo robaran. Sin embargo, el destino quiso que el Escarabajo Azul acabara en manos del adolescente Jaime Reyes y se fundiera con él, transformándolo en el superhéroe del mismo nombre. Tras ese fracaso, Teleportador se unió a la Sociedad Secreta del Infiltrado y ayudó a reclutar a Cheetah para la causa. **MM**

WARLORD

DEBUT ***First Issue Special* #8 (nov. 1975)**
NOMBRE REAL Travis Morgan
BASE Skartaris
ESTATURA 1,83 m **PESO** 85 kg
OJOS Azules **CABELLO** Blanco
PODERES/HABILIDADES Brillante estratega; líder natural; experto en la lucha cuerpo a cuerpo; excelso espadachín; muy atlético
ALIADOS Shakira, Jennifer Morgan, Machiste
ENEMIGOS Deimos

El 16 de junio de 1969, el teniente coronel Travis Morgan, de las Fuerzas Aéreas, pilotaba un SR-71 Blackbird a 24 000 m en una misión de espionaje sobre Rusia cuando lo derribaron y empezó a caer en picado. Se lanzó en paracaídas y esperaba morir congelado en el agua, pero acabó en Skartaris, una tierra de eterno sol poblada por seres míticos y bestias prehistóricas. Allí se hizo llamar Warlord, un guerrero que combatió al corrupto mago del lugar, Deimos, al que finalmente mató.

En alguna que otra ocasión se aventuró fuera de Skartaris, como durante su visita a Seattle para colaborar con Flecha Verde, pero su hogar estaba en aquel sitio oculto dentro de la Tierra. Murió en un duelo con su propio hijo, Joshua Morgan, quien al final honró su legado asumiendo el papel de Warlord. **MM**

WAVERIDER

DEBUT ***Armageddon 2001* #1 (mayo 1991)**
VERSIÓN ACTUAL ***Convergence: Booster Gold* #2 (jul. 2015)**
NOMBRE REAL Michael Jon Carter
BASE Punto de Fuga
ESTATURA 1,96 m **PESO** 98 kg
OJOS Azules **CABELLO** Rubio
PODERES/HABILIDADES Puede ver el futuro; está unido al flujo temporal; tiene fuerza y resistencia sobrehumanas
ENEMIGOS Monarca

El Waverider original era Matthew Ryder, un científico de una realidad futura del año 2030 donde reinaba el tirano Monarca, y se convirtió en héroe precisamente para acabar con él. Waverider solo sabía que Monarca había sido un superhéroe, de modo que viajó al pasado para ahondar en los posibles futuros de varios héroes y descubrió que Hawk estaba destinado a convertirse en el supervillano en cuestión.

El primer Waverider murió al pie del cañón. Durante Convergencia, un maduro Booster Gold de una Tierra alternativa se convirtió en el segundo cuando el Booster Gold de Tierra-0 lo introdujo en el flujo temporal. En su primera misión, dicho segundo Waverider ayudó a Telos y otros superhéroes a convencer a Brainiac para que realineara el multiverso. **MM**

WE ARE ROBIN

DEBUT ***Convergence: World's Finest* #2 (jul. 2015)**
BASE Gotham City
MIEMBROS NOTABLES **Duke Thomas**; **Daxton Chill** (DaxAtax); **Andre «Dre» Cipriani** (Dre-b-Robbin); **Isabella Ortiz** (Robina); **Troy Walker** (The Troy Wonder); **Riko Sheridan** (R-iko)
ALIADOS Alfred Pennyworth, Robins auténticos
ENEMIGOS Tribunal de los Búhos

El movimiento Robin nació cuando se creía muerto a Batman tras su encuentro brutal con el Joker bajo Gotham. Para llenar su vacío, el ex comisario James Gordon adoptó su papel, y Alfred Pennyworth reclutó a varios adolescentes heroicos en calidad de Robin. Les encargaba misiones mediante mensajes de texto desde la clandestinidad del «Nido». A raíz de sus encuentros con el Batman original, se propuso a Duke Thomas que se uniera a ellos. Poco después, el Robin Troy Walker fue asesinado durante una misión relacionada con el grupo.

A medida que el movimiento We Are Robin («Somos Robin») se fue envileciendo, también creció en número. El Tribunal de los Búhos puso a la opinión pública en su contra y confinó a los adolescentes. Los auténticos Robin (Damian Wayne, Dick Grayson, Capucha Roja y Red Robin) los salvaron de sus garras y los ayudaron a contratacar. **MM**

WEATHER WIZARD [HECHICERO DEL CLIMA]

DEBUT *The Flash* (Vol. 1) #110 **(dic. 1959-ene. 1960)**
VERSIÓN ACTUAL *The Flash* (Vol. 4) #9 **(jul. 2012)**
NOMBRE REAL Marco Mardon
BASE Central City
ESTATURA 1,85 m **PESO** 83 kg **OJOS** Azules **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Puede manipular el clima y provocar tormentas, relámpagos, tornados y demás fenómenos meteorológicos; los poderes del clima afectan a su estado de ánimo; manipula el viento para volar
ALIADOS Capitán Frío, Amo de los Espejos, Ola de Calor, Patinadora, Trickster **ENEMIGOS** Flash, Elsa Mardon
AFILIACIONES Familia Mardon, Villanos

Hace más de dos años en Central City, Claudio Mardon, líder de la familia del crimen Mardon, se dio cuenta de que estaba desbordado. Tenía 22 años de edad, y se hizo con el negocio familiar al morir su padre, con la idea de hacerse un nombre y demostrar que era digno de su apellido. Por su parte, su hermano Marco, que no quería tener nada que ver con el crimen organizado, le dejó aquel legado corrupto. Durante un asunto con otra familia rival en Central City, mataron a Claudio de un disparo. Fue su mujer, Elsa, la que amañó el atentado, pues le preocupaba que Claudio cediera demasiado territorio por llegar a un acuerdo de paz.

Al enterarse de la muerte de su hermano, Marco regresó a la familia, tal como Elsa había previsto. Cuando Flash debutó en Central City, Marco decidió adoptar el nombre y el papel del Hechicero del Clima, y los dos metahumanos se convirtieron en enemigos jurados. El Hechicero llegó incluso a unirse a los Villanos, el infame equipo de supercriminales que solía vérselas con el Velocista Escarlata. **MM**

EN EL ARCHIVO

Antes de Flashpoint y Crisis en Tierras Infinitas, el criminal Mark Mardon se convirtió en el Hechicero del Clima gracias al ingenio de su hermano, el meteorólogo Clyde. Este falleció de un aparente paro cardíaco al descubrir cómo controlar el clima, y entonces Mark burló a sus carceleros y fue a casa de Clyde. Con los apuntes de su hermano se hizo una varita y se convirtió en el Hechicero del Clima. Después se unió a los Villanos, y fue un enemigo habitual de Flash y Kid Flash.

«STORMY WEATHER»
El Hechicero del Clima, hastiado de plantarle cara al Flash (y salir perdiendo), probó suerte en Gotham, donde se las vio con Batman y Robin, que lo vapulearon.

WEAPONERS OF QWARD [ARMEROS DE QWARD]

DEBUT *Green Lantern* (Vol. 2) #2 **(sep.-oct. 1960)**
VERSIÓN ACTUAL *Justice League of America's Vibe* #1 **(abr. 2013)**
BASE Universo antimateria de Qward
MIEMBROS NOTABLES Kramen, Drik, Chomin, Kiman, Yokal el Atrócito, general Fabrikant

Tienen devastadores «rayos qwa» y proceden del universo antimateria, donde se ha invertido la moral y reina el mal, de modo que sus escasos buenos habitantes son los que se ocultan en las sombras. Representan la fuerza opuesta a los Guardianes del Universo y su Green Lantern Corps, y en principio fueron enemigos de Sinestro. Este halló un anillo verde y combatió a un Armero que quería quedárselo. Lo mató y empezó su carrera como Linterna Verde.

Cuando Hal Jordan se convirtió también en Linterna Verde y vio que Sinestro inspiraba terror hasta entre los suyos, comunicó el problema a los Guardianes, que desterraron al villano al universo antimateria de Qward, poniendo punto final a su cargo en el Green Lantern Corps. Pero, allí, los Armeros lo equiparon con un anillo amarillo para que sembrara la corrupción de nuevo en el universo de materia positiva. Sinestro acabó reclutando a su Sinestro Corps para desafiar a sus antiguos aliados.

Hace poco se vio a un Armero solitario, cautivo en una instalación de ARGUS, que casi logró escapar durante una fuga en masa. **MM**

MAESTROS ARMEROS
Antes del evento Flashpoint, los Armeros se defendían sobre todo con sus escudos amarillos y armas de rayos.

EN EL ARCHIVO

En *Green Lantern* (Vol. 2) #2, Hal Jordan conoció a Telle-Teg, un refugiado de Qward que se hallaba entre los pocos de su planeta que se rebelaron contra los Armeros. Un Destructor de Qward lo siguió, pero Green Lantern se enfrentó al villano y acabó también en Qward, donde descubrió que los Armeros pretendían hacerse con todas las baterías de poder del universo. Al poco, estos le robaron su batería de poder y se la llevaron a su capital, Qwar-Deen. En la segunda parte de esta primera aventura, Green Lantern recuperó la batería y detuvo a los dos qwardianos en la Tierra, donde se hacían pasar por vendedores.

EL RAYO DESTRUCTOR
Telle-Teg intentó proteger a Green Lantern, cuyo anillo no podía competir con los «rayos qwa». Telle-Teg falleció, pero Hal logró vencer a los Armeros de Qward.

WEST, IRIS

DEBUT *Showcase* #4 **(sep.-oct. 1956)**
VERSIÓN ACTUAL *The Flash* (Vol. 4) #1 **(nov. 2011)**
BASE Central City
ESTATURA 1,68 m **PESO** 59 kg
OJOS Azules **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Periodista experta de naturaleza suspicaz, férrea determinación e instinto detectivesco
ALIADOS Barry Allen, Daniel West (anteriormente), Hartley Rathaway
ENEMIGOS Flash Reverso/Daniel West
AFILIACIONES *The Gotham Gazette*, Fuerza de la Velocidad

Iris creció habituada a los problemas. Su hermano Daniel se fue de casa tras dejar lisiado a su padre, que los maltrataba, y la dejó sola a su cuidado. Daniel se entregó al crimen, y Flash, el nuevo superhéroe de las calles, lo atrapó. Pese a su carga familiar, Iris fue a la universidad en Keystone City, donde acabó la carrera de periodismo. Hizo sus prácticas en *The Gotham Gazette*, y fue por aquella época cuando conoció al afable Barry Allen.

Años después se cruzaron de nuevo cuando Barry trabajaba de forense para el Departamento de Policía de Central City. Flash estaba protegiendo las Ciudades Gemelas, y Barry vio que Iris estaba usándolo para sonsacarle información sobre el Velocista Escarlata o sobre el caso de su hermano. Su relación se estancó, pero siguieron siendo amigos.

Cuando Iris obtuvo poderes gracias al contacto con la Fuerza de la Velocidad, Flash le dio un equipo especial para protegerla de Flash Reverso, que atacaba a todos sus compañeros. Al final, el velocista psicópata resultó ser su hermano Daniel, y ella sacrificó sus poderes para salvar a Flash y ayudarlo, muy a su pesar, a meter de nuevo a Daniel en la cárcel de Iron Heights. **WW**

EN EL ARCHIVO

Iris West debutó como novia de Barry Allen en el primer cómic de la Edad de Plata. Era una resuelta y astuta reportera de *Picture News* que no paraba de reprender al pobre Barry por su eterna impuntualidad. Al final se casaron, y él pasó todo un año atormentado, debatiéndose entre si desvelarle o no su identidad secreta. Cuando por fin se lo dijo, ella se echó a reír. Lo sabía desde su primera noche juntos, ¡ya que Flash hablaba en sueños!

ALAS EN LOS PIES
Por muy rápido que fuera el Flash o lo bien que trabajara Barry, su esposa Iris siempre le llevaba ventaja.

WHITE MARTIANS [MARCIANOS BLANCOS]

DEBUT *Justice League* **(Vol. 1) #71 (mayo 1969)**
VERSIÓN ACTUAL *Martian Manhunter* **(Vol. 4) #1 (ago. 2015)**
OJOS Rojos **CABELLO** No tienen
PODERES/HABILIDADES Telepatía, telequinesis, vuelo, sentidos mejorados y metamorfosis **ALIADOS** Ma'alefa'ak, Phobos
ENEMIGOS J'onn J'onzz, superhéroes de la Tierra **AFILIACIONES** Epifanía, Detective Marciano, Martian Man-Eater, Red Rising

Los Marcianos Blancos son una raza de metamorfos telépatas que dominaron todas las artes y las ciencias, y que durante eones fueron los únicos habitantes del Planeta Rojo. Pero cuando su viejo mundo empezó a morir, abandonaron la filosofía por la magia negra para sobrevivir.

Crearon una superarma biológica –J'onn J'onzz–, y la enviaron para que se infiltrara en un planeta vecino más joven, la Tierra; pero aguardaron el momento oportuno, ya que no deseaban invadirla ni ocuparla. Con su magia negra y el poder de su luna hambrienta Phobos, pretendían robar su fuerza vital y recrear Marte en su antigua gloria. Sin embargo, subestimaron la ambición del sacerdote Ma'alefa'ak, y no previeron que J'onn J'onzz podía desafiar su programación y aliarse con los humanos. **WW**

WHITE LANTERN CORPS

DEBUT *Blackest Night* (Vol. 1) #7 **(abr. 2010)**
VERSIÓN ACTUAL *Green Lantern: New Guardians* (Vol. 1) #1 **(nov. 2011)**
MIEMBROS ACTUALES/PODERES Kyle Rayner, la Cosa del Pantano. Todos los portadores de anillos resucitados pueden volar, generar descargas de energía blanca, campos de fuerza y constructos de luz
MIEMBROS ANTERIORES DESTACADOS Hal Jordan, Thaal Sinestro, Simon Baz, Maxwell Lord, Deadman, Hank Hall, Superman, Kid Flash, Firestorm, Aquaman, Detective Marciano, Capitán Bumerán, Jade, Profesor Zoom, Flecha Verde, Donna Troy, Hawkman, Hawkgirl, Ice, Osiris, Animal Man
ALIADOS Green Lantern Corps, Blue Lantern Corps, Tribu Índigo
ENEMIGOS Nekron, Black Lantern Corps, Mano Negra
AFILIACIONES Star Sapphire Corps, Red Lantern Corps, Sinestro Corps

LA MUERTE NO ES EL FIN
Vivos o muertos, los grandes defensores de la Vida no pueden resistirse al canto de sirena de la Entidad Blanca.

La Entidad Blanca es el más enigmático de los seres que encarnan los aspectos del espectro emocional. Aparece en épocas de máximo peligro cósmico y escoge a sus agentes para misiones y fines específicos. Puede resucitar a los muertos en lugar de simplemente reanimar cuerpos como Nekron. Nació cuando Hal Jordan se fundió con la Entidad, que llevaba milenios en estado latente y oculta en la Tierra. Cuando acabó «La Noche Más Oscura», Hal devolvió la vida plena al avatar de Nekron –Mano Negra– y obligó al señor de los muertos a retirarse a su dolorosa Zona Muerta, al tiempo que reducía a polvo a su Black Lantern Corps.

Recientemente, Kyle Rayner dominó los siete colores del espectro emocional y se convirtió en Linterna Blanca. Hoy deambula por el universo protegiendo la vida de fuerzas que superan el poder de los habituales paladines de la realidad. **WW**

EN EL ARCHIVO

Como epílogo a «La Noche Más Oscura», al infame terror cósmico siguió «El Día Más Brillante».

Y así volvieron una docena de héroes y villanos muertos, cada uno con una misteriosa misión. Los Linternas Blancas, a quienes observaba de cerca el redivivo Boston Brand, persiguieron sus metas en busca de la culminación, pero su empeño provocó el regreso de un protector elemental de la Tierra, pues Alec Holland adoptó el papel de La Cosa del Pantano, avatar del Verde.

RENOVACIÓN Y RENACIMIENTO
La energía blanca de «El Día Más Brillante» purgó a La Cosa del Pantano de la influencia pestilente de Nekron y revivió al guardián de la ecología.

WHITE WITCH [BRUJA BLANCA]

DEBUT *Adventure Comics* **(Vol. 1) #350 (nov. 1966)**
VERSIÓN ACTUAL *Legion of Super-Heroes* **(Vol. 7) #5 (mar. 2012)**
NOMBRE REAL Mysa Nal
BASE Sede de la Legión del siglo XXX; Naltor; Zerox
ESTATURA 1,73 m **PESO** 54 kg
OJOS Azules/blancos/rojos **CABELLO** Blanco
PODERES/HABILIDADES Hábil maga
ALIADOS Blok, Nura Nal/Soñadora
ENEMIGOS Mordru, Evillo, Byth, Infinitus
AFILIACIONES Legión de Superhéroes

Mysa Nal es hermana de Soñadora, la líder de la legión de Superhéroes. Nació sin el talento natural de su pueblo para ver el futuro y creció marginada. Huyó a Zerox, el mundo de los Hechiceros, y se dedicó a estudiar las artes místicas en profundidad. Descolló de tal forma que el mago Mordru la envidió y se inquietó.

Finalmente, Mysa abandonó Zerox y se unió a su hermana como Legionaria. Según aumentó su poder, su cabello y su piel se fueron aclarando, pero después de derrotar a Mordru absorbió el poder del Señor Oscuro y se transformó espiritual y físicamente en la Bruja Negra.

Hace poco se purificó y recobró su aspecto albino y su buen carácter, se reunió con la Legión y combatió a Infinitus. **WW**

WHITE, PERRY

DEBUT *Superman* (Vol. 1) #7 **(nov.-dic. 1940)**
VERSIÓN ACTUAL *Superman* (Vol. 3) #1 **(nov. 2011)**
BASE *Daily Planet*, en Metrópolis
ESTATURA 1,78 m **PESO** 91 kg **OJOS** Azules **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Mente incisiva, agudo instinto periodístico, razonamiento deductivo, experto en logística y organización, mentor y líder inspirador con gran carisma personal
ALIADOS Lois Lane, Jimmy Olsen, Clark Kent, Ron Troupe, Miko Ogawa, Heather Kelly
ENEMIGOS Morgan Edge, Izzy Izquierdo, Glen Glenmorgan, Lex Luthor
AFILIACIONES *Daily Planet*, Cat Grant, George Taylor

Perry White era un periodista combativo y galardonado que colaboró durante décadas con el *Daily Planet* antes de pasar a un cargo de despacho. Una vez en su oficina, se sorprendió a sí mismo y a todos demostrando que era aún mejor editor que cazador de noticias. Era un reportero curtido y chapado a la antigua que cubrió guerras y escándalos políticos, crimen organizado y asesinatos, siempre consciente de que el público tenía derecho a saber, y de que la prensa tenía el deber de averiguar la verdad y contarla.

Como editor y jefe de redacción, hizo de su ética y sus valores la vara con la que se medía toda su plantilla. El suyo es un trabajo cada vez más difícil en un mundo multimedia donde la integridad tiene las de perder frente al sensacionalismo. Su mayor labor es la de enseñar a la siguiente generación a gestionar el equilibrio entre una noticia y el interés personal y que el periodismo es un negocio, no ocio ni un púlpito para oradores callejeros.

En los últimos tiempos, el trabajo en el *Daily Planet* se ha vuelto uno de los más peligrosos del sector y ha puesto a Perry y a su equipo en contacto con alienígenas, monstruos y locos con superpoderes. Pero su increíble talento para descubrir e instruir a grandes reporteros como Lois Lane, Clark Kent y Ron Troupe –y sacar lo mejor de ellos– es legendaria en el mundillo. Además, ha resistido contra viento y marea toda tentación de verse alejado de su querido *Daily Planet*. **WW**

SABIAS PALABRAS
White podía combinar diez reportajes a la vez, aportar docenas de puntos de vista originales y tener ya en mente lo siguiente.

EN EL ARCHIVO

Perry White es parte irremplazable de la «familia Superman», uno de los personajes secundarios más icónicos de la historia del cómic. Sin embargo, se creó en febrero de 1940 para el Superman Radio Show y no pasó a la página impresa hasta finales de ese año.

Antes de su aparición, Clark Kent bailaba a las órdenes del editor George Taylor y el gran periódico metropolitano para el que trabajaban se llamaba *Daily Star*.

¡PAREN LAS ROTATIVAS!
El duro, curtido y fornido Perry sabía que para obtener buenas historias había que atosigar a los reporteros, pero, cuando las cosas se ponían mal, les podía confiar su vida.

WILDCAT

DEBUT *Sensation Comics* (Vol. 1) #1 **(ene. 1942)**
VERSIÓN ACTUAL *Earth 2: World's End* (Vol. 1) #6 **(ene. 2015)**
NOMBRE REAL Ted Grant
ESTATURA 1,96 m **PESO** 113 kg **OJOS** Azules **CABELLO** Es calvo
PODERES/HABILIDADES Boxeador y luchador de artes marciales en excelente forma física
ALIADOS Dick Grayson, Barbara Grayson, Johnny Grayson, Flecha Roja, Batman **ENEMIGOS** Brainwave, Jonni Thunder, Obsidian, fuerzas de Apokolips
AFILIACIONES Maravillas del Mundo II, Ejército Mundial

En 1941, el boxeador Ted Grant fue acusado en falso de asesinato y se dio a la fuga. Un cómic lo inspiró para enfundarse un disfraz y buscar al auténtico asesino. Como Wildcat, limpió su nombre y, de paso, le cogió cariño a su doble vida, con la que siguió. Se especializó en crímenes relacionados con el deporte, y solía ayudar a su entrenador, Stretch Skinner, con su agencia de detectives.

En la II Guerra Mundial, Wildcat sirvió con la JSA y el Escuadrón Estrella. El Rey de los Espíritus lo maldijo, pero la maga Zatara alteró su hechizo y le concedió nueve vidas. Wildcat las veneró pero, por muchas veces que moría, siempre parecía tener nueve vidas más. Apenas envejecía, pero vio cómo morían todos sus seres queridos. Encontró un nuevo aliciente entrenando a reclutas de la JSA para el combate.

Después de Flashpoint apareció en Tierra-2 un nuevo Ted Grant que no llevaba traje, pero que también fue un héroe. Era un entrenador de lucha del Wildcat Gym que protegió a Dick Grayson y a su familia cuando se unieron a los refugiados de la segunda invasión de Apokolips. Los instruyó y defendió hasta que lograron escapar. Luego asistió a los héroes restantes, como Flecha Roja y un nuevo Batman. Apokolips. **WW**

UN GIGANTE AMABLE
Ted podía evitar muchas peleas con una mirada. Si eso fallaba, siempre podía recurrir a la fuerza bruta, cosa que le fue muy útil cuando salvó a Dick Grayson durante la segunda invasión de Apokolips en Tierra-2.

WILDCAT II

DEBUT *Infinity, Inc.* **(Vol. 1) #12 (mar. 1985)**
VERSIÓN ACTUAL *Earth 2: World's End* **#13 (feb. 2015)**
NOMBRE REAL Yolanda María Dorothea Lucía Montez **BASE** Central City
ESTATURA 1,73 m **PESO** 56 kg
OJOS Azules **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Fuerza y velocidad sobrehumanas, agilidad y reflejos felinos, garras
ALIADOS Ted Grant, Nuklon, Alexander Montez
ENEMIGOS Dr. Benjamin Love, Psicopirata

Antes de que naciera Yolanda, el demente doctor Love administró drogas a su madre. Sus experimentos dieron una serie de niños con habilidades mutantes. Yolanda mantuvo ocultos sus poderes felinos hasta que su padrino –el Wildcat original– quedó tullido durante Crisis en Tierras Infinitas. Después adoptó su identidad secreta de superheroína como la justiciera Wildcat.

Sirvió con el superequipo Infinity Inc. de la Costa Oeste, y luego se unió a una formación secreta que invadió la nación de Parador para combatir a Eclipso, el monstruo vengativo que la ejecutó en persona.

Durante los últimos días de Tierra-2, una nueva Yolanda Montez apareció. Como avatar del Rojo, tenía acceso a la fuerza vital de la fauna terrestre. **WW**

WILDFIRE [FUEGO SALVAJE]

DEBUT *Superboy* (Vol. 1) #195 (jun. 1973)
VERSIÓN ACTUAL *Legion Lost* (Vol. 2) #1 (nov. 2011)
NOMBRE REAL Drake Burroughs
ESTATURA 1,88 m **PESO** Variable
PODERES/HABILIDADES Se compone de antimateria; proyecta y absorbe energía del espectro electromagnético; vuela
AFILIACIONES Legión de Superhéroes

Drake se hallaba probando un sistema de propulsión de antimateria cuando lo envolvió una descarga de energía que debió matarlo. Pero en vez de morir se convirtió en un ser de antimateria que necesitaba un traje de contención para evitar dispersarse. Para poner su desventura y sus poderes al servicio de una buena causa, se unió a la Legión de Superhéroes como Wildfire.

Cuando este y otros Legionarios daban caza a Alastor, terrorista y viajero en el tiempo, se quedaron estancados en el siglo XXI; sus anillos de vuelo no funcionaban, y Alastor destruyó su burbuja temporal. Wildfire se sintió atraído por Estrella del Alba, pero luchó por no modificar el futuro al que debía regresar. De todas maneras, su romance era imposible, ya que Wildfire carecía de cuerpo físico. Se cree que luego se unió a la Liga de la Justicia, y que más tarde la abandonó. **AI**

WIZARD [MAGO]

DEBUT *All-Star Comics* #34 (abr.–mayo 1947)
NOMBRE REAL William Asmodeus Zard
ESTATURA 1,83 m **PESO** 83 kg
OJOS Azules **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Sus poderes mágicos incluyen la generación de ilusiones, el hipnotismo y la proyección a un plano astral
ENEMIGOS Sociedad de la Justicia de América, Liga de la Justicia de América
AFILIACIONES Sociedad de la Injusticia

William Zard inició su carrera criminal a muy tierna edad, y se pasó la década de 1930 entrando y saliendo de la cárcel. En cierto momento, Zard dio un vuelco a su vida delictiva y dejó EE UU por un monasterio tibetano. Allí estudió con un maestro lama y aprendió hipnotismo y proyección astral, y después utilizó esos poderes para matar a su mentor. Entonces se convirtió en el Mago, regresó a los EE UU de posguerra y ofreció sus servicios a la JSA creyendo que era una organización criminal que se fingía heroica. Naturalmente, esta no lo aceptó, lo cual la enemistó de por vida con Zard, que formó la Sociedad de la Injusticia como contrapartida. Ambos grupos se enfrentaron en muchas ocasiones a medida que Zard aumentaba sus habilidades mágicas y ampliaba su lista de adversarios, que también incluía a la JLA. **AI**

WIZARD (MAGO DE SHAZAM)

DEBUT *Whiz Comics* #2 (feb. 1940)
VERSIÓN ACTUAL *Justice League* (Vol. 2) #7 (mayo 2012)
NOMBRE REAL Mamaragan
BASE Roca de la Eternidad
ESTATURA 1,83 m **PESO** 79 kg
OJOS Azules **CABELLO** Blanco
PODERES/HABILIDADES Vastos poderes mágicos **ALIADOS** Shazam **ENEMIGOS** Black Adam, Siete Pecados Capitales

Es el último superviviente de un Consejo de Magos, y concedió a Billy Batson los poderes de Shazam, a pesar de que al principio lo juzgó inadecuado para el papel de su paladín porque no lo consideraba completamente bueno. Fue responsable también de la creación de Black Adam, un antiguo campeón que en su día fue un huérfano asustado, como Billy, pero que después mató a los otros miembros del Consejo y se convirtió en la némesis de Batson. El Mago le reveló a Pandora que al final aceptó a Billy porque sabía que su fin se acercaba y necesitaba un sucesor. De paso se disculpó ante ella por su error de hacía milenios, con el Consejo, cuando la hizo formar parte de la Trinidad del Pecado junto con Question y el Fantasma Errante.

Posteriormente se supo que el Mago era la forma física del dios Mamaragan y que legó su nombre al nuevo acrónimo SHAZAM que daba a Billy Batson sus poderes –y su nombre de héroe–. **AI**

UN ANTIGUO GUARDIÁN
El Mago estaba unido a la misteriosa Roca de la Eternidad, y era el último superviviente del poderoso Consejo de Magos.

WRATH [IRA]

DEBUT *Batman Special* #1 (jun. 1984)
VERSIÓN ACTUAL *Detective Comics* (Vol. 2) #22 (sep. 2013)
NOMBRE REAL Elliot Caldwell
BASE Gotham City
ESTATURA 1,88 m **PESO** 93 kg **OJOS** Azules **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Traje y tecnología similares a los de Batman; instruido en el combate con y sin armas de fuego; mente brillante
ALIADOS Emperador Blackgate
ENEMIGOS Batman
AFILIACIONES Scorn

E. D. Caldwell, director ejecutivo de Caldwell Tech, era un magnate de los negocios que llamó la atención de Batman cuando trató de comprar Empresas Wayne. Bruce se negó, pues sabía que Caldwell Tech era una empresa de armamento que usaría su capacidad de investigación con fines violentos. Al mismo tiempo, una serie de asesinatos de policías también llamó la atención del Caballero Oscuro, a raíz de lo cual dio con la verdad sobre Caldwell: en realidad era el asesino Ira, equipado a imagen y semejanza de Batman y con Caldwell Tech como tapadera para destruir al Departamento de Policía de Gotham City y crear un ejército con la tecnología de Caldwell y Wayne.

Caldwell capturó a Alfred Pennyworth y, tras su rescate, este desveló a Batman más datos sobre el villano: odiaba a la policía porque su padre acabó asesinado durante un robo de diamantes a cargo de agentes corruptos. Tras esto, Batman logró enfrentarse a él, vencerlo y encarcelarlo en Blackgate, donde Caldwell inició una malvada alianza con el Emperador Blackgate, cuyo último fin se desconoce. **AI**

EN EL ARCHIVO

El Ira original también se inspiró en Batman y centró su obsesión en destruir a quienes culpaba de la muerte de sus padres: los agentes de la ley.

Tras varios años como asesino a sueldo, volvió a Gotham e intrigó para asesinar al comisario James Gordon. Pero perdió la vida al caer del tejado de un edificio donde peleó con Batman. Su hijo adoptivo, al que instruyó para que fuera el homólogo de Robin, adoptó el nombre de Ira, así como su misión, pero Batman y Nightwing lo atraparon.

AIRADA OBSESIÓN
El primer Ira sentía fascinación por Batman, y, resuelto a destruirlo, lo imitó.

WONDER GIRL

DATOS

DEBUT *Wonder Woman* (Vol. 2) #105 **(feb. 1996)**
VERSIÓN ACTUAL *Teen Titans* (Vol. 4) #1 **(nov. 2011)**
NOMBRE REAL Cassandra «Cassie» Sandsmark
BASE Nueva York
ESTATURA 1,60 m **PESO** 56 kg **OJOS** Azules **CABELLO** Rubio
PODERES/HABILIDADES Su Armadura Silenciosa y los Brazaletes de Guerra le conceden los poderes de la luz, superfuerza y proyección de campos de fuerza; lleva un lazo mágico
ALIADOS Superboy, Red Robin **ENEMIGOS** Trigon
AFILIACIONES Jóvenes Titanes

CONTRA EL DESTINO
Cuando Cassie lidió con Superboy durante la operación de rapto de NOWHERE, no se imaginaba que un buen día acabarían enamorándose.

UN NACIMIENTO MARAVILLOSO
La Armadura Silenciosa se une a Cassie Sandsmark y nace Wonder Girl.

Cassie es hija de la arqueóloga Helena Sandsmark y el semidiós Lennox, de modo que estaba destinada a la aventura. Lo descubrió cuando, tras una breve carrera de joven criminal, dio con la misteriosa Armadura Silenciosa, y luego se unió a los Jóvenes Titanes como Wonder Girl. Pese a su nombre, no guarda relación alguna con Wonder Woman y se enerva ante la más mínima alusión al asunto.

Cassie se crió con su madre soltera. Su padre, a quien apenas recuerda, las abandonó, así que creció recorriendo el mundo de excavación en excavación. Se sentía sola y frustrada, y empezó a robar arte y objetos bajo la influencia de un ladrón mayor, el carismático Diesel. Él y la adolescente se hallaban explorando un templo cerca de una excavación en Camboya cuando un ser de metal líquido atacó a Diesel. Cassie se quedó de piedra cuando logró controlarlo con un par de brazaletes que halló por allí. Estos formaban parte de la Armadura Silenciosa, un parásito alienígena que le concedía superpoderes al tiempo que trataba de dominarla.

Cassie siguió con su vida delictiva hasta que Cosecha la captó para su proyecto de La Selección, destinado a formar y controlar a una nueva generación de metahumanos. Allí conoció a Superboy y a los demás héroes que fundarían los Jóvenes Titanes. Su lucha por dominar la Armadura Silenciosa culminó cuando Diesel se la robó y se vio obligada a usar su lazo mágico para recuperarla. Diesel murió, y la armadura llamó la atención del demonio Trigon, que provocó a Cassie diciéndole que conocía la identidad de su padre. Pero, antes de que esta pudiera perseguirlo, los Jóvenes Titanes tuvieron que enfrentarse al Sindicato del Crimen –con Johnny Quick y Atómica incluidos. El equipo fue catapultado a varias líneas temporales, y a Cassie se le rompió el corazón cuando Superboy se quedó en una línea futura.

Cassie regresó de sus aventuras con el resto del grupo, y hoy goza de un papel de liderazgo. Juntos vencieron al Sindicato y disfrutaron de mucha popularidad –un grupo de mujeres jóvenes inspiradas en ella organizaron una campaña de vigilantes contra criminales que atacaban a mujeres. Entre tanto, su madre trató de reanudar su relación tras estar una temporada distanciadas. **AI**

UNA AMAZONA EN EL FONDO
Cassie se unió a los Titanes, pero no dejó del todo atrás su pasado de chica mala. Gracias a su ardiente naturaleza, era una fiera combatiente y, en ocasiones, una compañera tempestuosa.

EN EL ARCHIVO

La versión anterior de Cassie no era tan reacia a que la relacionaran con Wonder Woman, y adoptó su papel de heroína cuando esta fue a su ciudad natal de Gateway. Tomó prestados por un tiempo el guantelete de Atlas y las sandalias de Hermes de la increíble amazona, y adquirió una fuerza prodigiosa y la capacidad de volar, superpoderes que utilizó para ayudar a aplastar a un clon de Doomsday. Después tomó el nombre de Wonder Girl –que ya había usado Donna Troy– y ayudó a Wonder Woman a derrotar a una manifestación de entropía llamada Decadencia.

ALIANZA AMAZÓNICA
Como sugería su emblema, Wonder Girl estaba estrechamente vinculada a Wonder Woman y las amazonas.

HISTORIAS CLÁSICAS

***Young Justice* (Vol. 1) #4 (ene. 1999)** Cassie Sandsmark, con peluca negra y anteojos para imitar el aspecto de su ídolo Donna Troy, se une a Young Justice como Wonder Girl.

***Teen Titans* (Vol. 3) #1 (sep. 2003)** Nacen los nuevos Jóvenes Titanes, con Wonder Girl como miembro fundador, justo cuando Donna Troy, la anterior Wonder Girl, ayuda a buscar al equipo original. Se intuye un romance de Superboy con Cassie, que descubre la verdad sobre su padre.

WONDER WOMAN

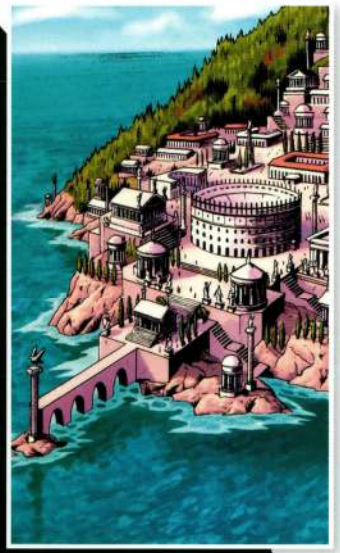
DATOS

DEBUT *All Star Comics* #8 **(dic. 1941–ene. 1942)**
VERSIÓN ACTUAL *Wonder Woman* (Vol. 4) #1 **(nov. 2011)**
NOMBRE REAL Diana
BASE Nueva York; Londres; Themyscira
ESTATURA 1,83 m **PESO** 75 kg **OJOS** Azules **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Fuerza y resistencia de procedencia divina iguales a las de los dioses olímpicos; experta en toda clase de combate con y sin armas; vuelo; su Lazo de la Verdad obliga a confesarse; los Brazaletes de la Victoria contienen y canalizan sus poderes
ALIADOS Batman, Superman
ENEMIGOS Primogénito, Donna Troy
AFILIACIONES Liga de la Justicia de América, amazonas

Wonder Woman es sabia como Atenea, más fuerte que Hércules, rápida como Hermes y hermosa como Afrodita. Es Diana, hija de Zeus, y también es la Diosa de la Guerra, reina de las amazonas y miembro fundador de la Liga de la Justicia. Tras una infancia aprendiendo el arte de la guerra en la isla de Themyscira, se adentró en el mundo de los mortales como embajadora amazona de la paz y se convirtió en una poderosa aliada de Superman. Se rige por un estricto código moral que prohíbe matar a otros seres humanos. Su objetivo es lograr la paz y armonía entre hombres y mujeres, pero sabe que hay un largo camino por recorrer.

DE UN VISTAZO

Reina amazona
Un grupo de diosas griegas combinó sus poderes para revivir a los espíritus de las mujeres muertas a manos de hombres. Así nacieron hace milenios las amazonas de Themyscira. Hércules destruyó su primer hogar, y se retiraron a una isla oculta, donde se les encargó custodiar la Caja de Pandora.



Los brazaletes de la égida
Sus brazaletes se forjaron con los fragmentos de la égida, el célebre escudo de Atenea. Son a un tiempo una defensa indestructible y una fuente de poder. Diana los usa para crear armas y canalizar el rayo de Zeus. Además, mantienen a raya sus poderes –que igualan a los de Zeus–.

HISTORIAS CLÁSICAS

***Wonder Woman* (Vol. 1) #212-222 (jun.-jul. 1974 a feb.-mar. 1976)** Tras perder sus poderes, Diana debe realizar 12 trabajos para recuperar su lugar en la Liga de la Justicia, y Hércules no puede ayudarla.
***Wonder Woman* (Vol. 2) #1-6 (feb.-jul 1987)** Presenta su historia moderna y su misión como embajadora de la paz junto con el origen, hoy clásico, de sus poderes como regalos de varios dioses griegos.
***Wonder Woman* (Vol. 2) #90-93, #0 (sep. 1994–ene. 1995)** Hipólita se enfada con ella por su aparente fracaso en su misión en el mundo exterior e inaugura un concurso para escoger a una nueva Wonder Woman. Lo gana Artemisa, que reclama su papel por un tiempo.
***Wonder Woman* (Vol. 2) #219 (sep. 2005)** Wonder Woman se enfrenta a una elección imposible y mata a Maxwell Lord para liberar a Superman de su control mental, pero deja su futuro con la Liga de la Justicia en entredicho.

Con la soga al cuello
Su Lazo de la Verdad está hecho con la faja de Gea, diosa primordial de la Tierra. Quienquiera que atrape con él está obligado a decir toda la verdad y nada más que la verdad. Es irrompible.

Diana era hija de Zeus y de la reina Hipólita. Sin embargo, durante décadas se ocultó su origen para protegerla de la ira de Hera, esposa de Zeus, conocida por dar caza y matar a los vástagos ilegítimos de su marido. Ello dio paso a la leyenda de que Hipólita la creó con arcilla. Las amazonas lo creyeron hasta que Discordia, hermana de Ares, Dios de la Guerra, desveló la verdad cuando Diana alcanzó la madurez. De niña, Diana recibió instrucción de Ares en el arte de la guerra, pero su formación duró poco, pues el dios la consideró un fracaso porque ella creía en la clemencia y la compasión. Esa fe sería una de las piedras angulares de sus principios cuando llegó a la madurez y salió al mundo.

Diana supo la verdad sobre su padre tras salvar a la joven mortal Zola de unos centauros. Tras esto regresó con ella a su isla, y encontró a Discordia, quien le dijo que Zola llevaba un hijo de Zeus que sería hermano de Diana. Esta se quedó atónita e interpeló a su madre, que admitió la verdad. Dolida y furiosa, Diana dejó Themyscira. Cuando regresó –después de contactar con la Liga de la Justicia–, vio que Hera había transformado a su madre en una estatua de arcilla y petrificado al resto de las amazonas.

APRENDIENDO DEL MAESTRO
Ares, el Dios de la Guerra, enseñó su arte a Diana. La consideraba su estudiante más prometedora.

El hermano de Diana, Apolo, supo por sus oráculos que Zeus había desaparecido; su trono estaba vacío, y él quería ocuparlo. En cuanto al resto de los dioses, a Ares no le interesaba el trono, pero Poseidón lo codiciaba, y parecía que Hades también. Diana, que vivía en Londres con Zola y el dios mensajero Hermes, urdió un plan con el misterioso Lennox. Juntos enemistarían a los dioses entre sí para proteger a Zola y averiguar dónde estaba Zeus, a quien aún le costaba ver como a un padre.

El plan funcionó, y también dejó a Hera fuera del Olimpo. Diana usó el báculo de Hermes para transportarse allí al instante y destruir la fuente de adivinación de la diosa con una de las velas de la cabeza de Hades. Pero, cuando volvió a la Tierra, Hades dio la vuelta a la tortilla y tomó a Zola como rehén para obligar a Wonder Woman a respetar su pacto: él y Poseidón compartirían el trono.

Después, Wonder Woman descubrió que se avecinaba una guerra, pues el hijo mayor de Zeus (Primogénito) había vuelto tras pasar milenios de exilio, y tenía en mente vengarse y hacerse con el trono de su padre. Durante su enfrentamiento inicial con el Primogénito, en la londinense abadía de Westminster, Wonder Woman mató a Ares y se convirtió en la nueva Diosa de la Guerra para evitar que el Primogénito se hiciera con ese poder.

EL MINOTAURO
Durante su instrucción con Ares, la adolescente Diana tuvo que demostrar su valía en varias ocasiones. Cuando se acercaba el momento en que Ares debía considerar si había acabado su formación, el dios la envió al legendario Laberinto, donde Diana se encontró al Minotauro. Lo derrotó, y Ares le pidió que lo matara. Pero Diana se negó, en consonancia con la compasión que define su carácter. Entonces, Ares suspendió su instrucción y la consideró su mayor fracaso. Sin embargo, después sería aquel acto de piedad lo que le salvaría la vida a la amazona, pues el Minotauro le devolvió el favor y se negó a matarla cuando se lo ordenó el Primogénito.

EN EL LABERINTO
Su instrucción acabó cuando aprendió que a veces la fuerza procede de la compasión.

«Si alguien sabe quién soy, eres tú... Soy lo que el mundo necesita que sea. Soy Wonder Woman.»

WONDER WOMAN A SUPERMAN

UNA GUERRERA PARA THEMYSCIRA
Diana se niega a matar humanos, pero está dispuesta a participar en la batalla contra las tropas sobrenaturales del Primogénito.

DESPECHADO
Aunque son medio hermanos, al Primogénito no le sienta muy bien que Diana rechace su propuesta de matrimonio.

Los Nuevos Dioses, incluidos Orión y Milan, se vieron involucrados en la guerra de sucesión cuando el Primogénito puso en marcha su plan definitivo. Este mató a Apolo y a Hades, y Hera resucitó a las amazonas, pero no a su reina, Hipólita. A las guerreras no les entusiasmó la idea de luchar por un niño (Zeke, el hijo de Zola), y aún les gustó menos que Hefesto fraguara un ejército de hombres para combatir junto a ellas en Themyscira.

Las tropas del Primogénito atacaron Themyscira, y el villano capturó a Diana, se la llevó al Olimpo y le exigió que se casara con él para empezar una nueva dinastía y culminar su venganza contra su padre, Zeus. Ella lo rechazó y lo humilló, y él la apuñaló y la dejó morir.

Mientras continuaba el ataque del Primogénito en Themyscira, comenzaron a manifestarse los poderes de Zeke. Este resucitó a Hipólita y ella dirigió a las amazonas contra el ejército enemigo. Wonder Woman, de nuevo en pie gracias a la maliciosa provocación de Discordia, regresó para unirse a la batalla y vio cómo frustrar el plan del Primogénito. Hermes la llevó al Olimpo junto con Zola y Zeke, y allí Diana se dispuso a colocar al bebé en el trono que el Primogénito llevaba 7000 años codiciando.

No obstante, en su ausencia, Poseidón lo había reclamado e intentó matar a Zeke, pero Zola se interpuso, desvelando con asombro nuevos poderes y una divinidad latente. Wonder Woman se le unió en la lucha, pero el Primogénito llegó y capturó a Zeke y a Zola, después de lo cual la amazona arrojó sus brazaletes al suelo y se declaró Diosa de la Guerra e hija de Zeus e Hipólita, y desafió al Primogénito a una batalla final.

DIOSA DE LA GUERRA
Con el destino del Olimpo en entredicho, Wonder Woman asume el papel del muerto Ares y se erige en la nueva Diosa de la Guerra.

EL VIRUS AMAZO

La versión vírica orgánica del androide Amazo de Lex Luthor transformó al Dr. Armen Ikarus en el Paciente Cero. El virus le dio la increíble habilidad de imitar cualquier superpoder. Pero Wonder Woman consiguió contenerlo el tiempo suficiente como para que Batman tomara una muestra a fin de determinar su origen.

Wonder Woman era uno de los pocos héroes inmunes al virus, y convenció a Superman para colaborar con Lex Luthor a fin de descubrir una cura. Además, Diana fue la única que dedujo que el Paciente Cero no podía imitar poderes fríos, lo que permitió a Superman neutralizar la amenaza con su gélido aliento mientras Lex Luthor distribuía la vacuna.

EL PACIENTE CERO
Tras infectarse con el virus Amazo, podía imitar casi cualquier poder, pero ni siquiera él fue capaz de librarse del Lazo de la Verdad.

Como respuesta, el Primogénito lanzó a Zola y Zeke al vacío que rodeaba el pináculo del Olimpo. Hermes se teleportó para salvarlos, y Wonder Woman atrapó al Primogénito con el Lazo de la Verdad. Estando el Primogénito sujeto, Hermes se llevó a madre e hijo a la cima del Olimpo y colocó al niño en el trono, hecho que desveló que Zeke era Zeus redivivo. Por su parte, la esencia divina de Atenea poseyó a Zola. La convulsión que causó el regreso de Zeus conmovió al Olimpo y casi arroja al vacío a Wonder Woman y al Primogénito. Este le ofreció su mano, pero ella decidió salvar el Olimpo y precipitarlo al abismo.

Luego suplicó a Atenea por la vida de Zola, pues quería desposeerla de toda su humanidad. Pero su compasivo ruego la convenció y la dejó vivir, y Zola salió volando en forma de búho. Sin embargo, en aquel instante de victoria, la tragedia personal golpeó a Diana. De vuelta en Themyscira, su madre, Hipólita, que había recobrado su forma de arcilla durante la guerra por el trono de Zeus, se fundió bajo una lluvia torrencial.

En ausencia de Diana, las rebeldes amazonas celebraron un sacrificio ritual con los restos de Hipólita para crear una rival de Wonder Woman: Donna Troy. La mantuvieron en secreto y presionaron a Diana para que se retirara del mundo exterior y asumiera el trono de Themyscira, como le correspondía por derecho de nacimiento. Mientras Diana se encontraba fuera de Themyscira en otra misión con la Liga de la Justicia, Derinoe, antigua amante de Hipólita, presentó a Donna al consejo de las amazonas. Dijo que era la amazona perfecta –pues no la concibió un hombre– y la propuso como mejor candidata que Diana para liderar a su estirpe de guerreras.

Al hilo de las palabras de Derinoe, Donna llevó a las rebeldes a masacrar a los hombres del ejército de Hefesto que aún vivían en Themyscira. Diana regresó y, tras descubrir que ahora Hipólita formaba parte de la isla y era una presencia espiritual que la guiaba, luchó contra Donna. Cuando la derrotó, reclamó el título de Reina y la encarceló en el Olimpo.

Templada ya tras estas experiencias, y sabedora de que convertirse en la Guerra conllevaba una carga muy pesada, siguió equilibrando sus responsabilidades con la Liga de la Justicia y el pueblo de Themyscira. **AI**

LA MUERTE DE HIPÓLITA
La vengativa Hera transformó a Hipólita en estatua de arcilla. Esta resucitó, recobró su forma de estatua y se derritió cuando Diana estaba en el Olimpo.

LEALTAD DIVIDIDA
Diana se vio de nuevo arrastrada fuera de Themyscira y colaborando con Superman –con quien acababa de empezar una relación– para evitar que Zod sacara a Doomsday de la Zona Fantasma. En un último esfuerzo desesperado, dividió un átomo con su espada para destruir la puerta de la Zona Fantasma. Mientras tanto, cuanto más tiempo pasaba con la Liga lejos de casa, más disensión había entre las amazonas.

¿AMANTES CON MALA ESTRELLA?
La relación de Wonder Woman con Superman causó cierta tensión en la Liga de la Justicia –y condujo de forma indirecta a la creación de la rival JLA de Amanda Waller.

RIVALES POR EL TRONO
Donna Troy se creó con los restos de Hipólita. Era una cruel asesina ideada por una facción rebelde de amazonas para reemplazar a Diana.

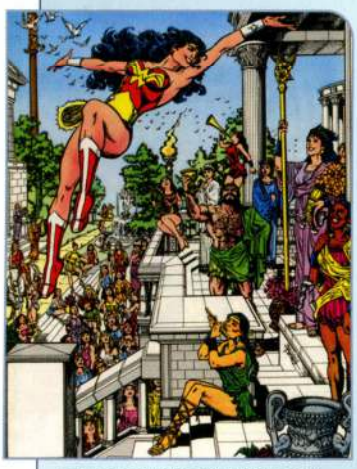
RENACIMIENTO

SEDIENTA DE VERDAD
Diana, transformada por el poder de los Nuevos Dioses durante la Guerra de Darkseid, vuelve a la Tierra y descubre que sus recuerdos, atributos divinos y hasta su mítico Lazo de la Verdad están rotos.

Por otro lado, empieza a tener recuerdos muy distintos sobre su origen y el de sus hermanas inmortales, las amazonas, y emprende una búsqueda secreta con la esperanza de averiguar la verdad sobre su existencia y su destino en el mundo moderno. Dioses, enemigos ignotos y antiguos adversarios como Cheetah tratarán de impedírselo.

EN EL ARCHIVO

Wonder Woman se retrató desde el principio como una compleja amalgama de icono feminista y heroína glamurosa. Con los años se ha convertido en una piedra angular de la representación femenina en los cómics. Y, además, también es célebre por su talento para hallar soluciones no letales incluso en las batallas más cruentas.



CAMPEONA DE THEMYSCIRA
Diana cree con fervor en los ideales de las amazonas, y quiso llevar un mensaje de paz y piedad al mundo exterior.

Cambiar con los tiempos

Diana se consolidó en la Edad de Oro de los cómics y se transformó en la Edad de Plata, cuando renació para la era feminista. Un relato seminal de 1959 fue el primero en vincular sus poderes a los dioses olímpicos. Deméter le concedió fuerza; Atenea, sabiduría; Artemisa, sus ojos de cazadora; Hestia, el control del Fuego de la Verdad; Afrodita, hermosura; y Hermes, belicosidad. Entre 1968 y 1972, renunció a sus poderes. Entonces Diana Prince fue mortal, se instruyó en artes marciales con el maestro ciego I Ching y lució ropa a la moda en una serie de aventuras que la llevaron por todo el planeta.

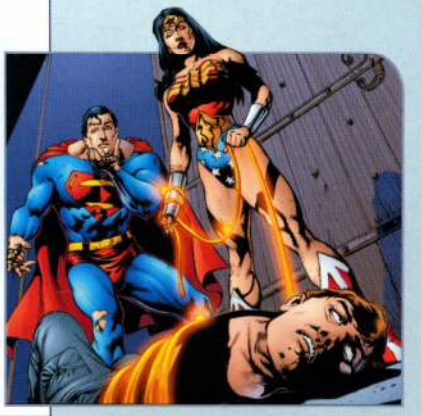
Mantener la paz

Tras Crisis en Tierras Infinitas, Wonder Woman provenía de Themyscira, el nuevo nombre de Isla Paraíso, y se recreó como emisaria de un mensaje de paz para el «Mundo del Patriarca». Su faceta romántica –que menguó a partir de la década de 1960– casi desapareció por completo y se añadieron nuevas capas al relato original que contaba que Hipólita la creó con arcilla.

Batalla campal

Su papel y obligaciones en el mundo exterior causaron tensiones en Themyscira, donde al final se declaró una guerra abierta entre distintas facciones de amazonas, que también lucharon en el reino desierto de Bana-Mighdall. Este conflicto épico condujo a la abolición de la familia real amazona y destruyó Themyscira, si bien luego se reconstruyó como un archipiélago de islas flotantes.

PARAÍSO PERDIDO
Cuando estalló la guerra en Themyscira, Wonder Woman arriesgó la vida sin ceder respecto a sus ideales.



Consecuencias fatales

La excepción más notable de su renuncia al combate mortal se dio cuando tuvo que matar a Maxwell Lord, quien se hizo con el control mental de Superman. Dicho acto tuvo consecuencias devastadoras y la distanció de Batman y Superman, ya que ambos la condenaron por lo sucedido –aunque sin decirle qué otra cosa podría haber hecho. Ello allanó el camino para Crisis Infinita, el evento destructor del multiverso.

LA ELECCIÓN MÁS PELIAGUDA
Para proteger al mundo de Superman, Diana no halló más solución que violar su regla cardinal y matar a Maxwell Lord.

ARSENAL DE AMAZONA
Rara vez se ve a Wonder Woman sin sus brazaletes y su lazo, que solos ya bastan para contener a casi todos sus oponentes. Sin embargo, cuando la ocasión lo exige, cuenta con equipo adicional, formado en parte por trofeos de guerra.

XYLON

DEBUT *R.E.B.E.L.S.* **(Vol. 2) #4 (jul. 2009)**
PODERES/HABILIDADES Telepatía, soberbia puntería
ALIADOS REBELS, LEGION
ENEMIGOS Starro el Conquistador, Kanjar Ro

Xylon era miembro de la raza alienígena conocida como los Dominadores, una civilización avanzada y agresiva que vivía en los confines del universo en una estricta sociedad de castas. La posición social de cada uno venía determinada por el tamaño de un lunar rojo que afloraba en su frente.

Después de servir como almirante de la flota Extensión Xylon y, después, como Comandante de Casta, se convirtió en el primer Dominador con nombre de pila. Se hizo llamar Xylon y se unió a los REBELS de Vril Dox (Rebeldes de Élite Basados en la Eliminación de LEGION y su Supremacía), facción de la fuerza intergaláctica LEGION (Licenciatarios Extra Gubernamentales e Interestelares de Operaciones Negociadas). Él y sus nuevos aliados derrotaron a Starro el Conquistador, y, poco después de esa primera batalla, el rebelde Xylon remplazó el delator lunar rojo de su frente por el emblema de LEGIÓN como desafío hacia el sistema de castas de los Dominadores. **SK**

SÍMBOLO DE ESTATUS
El gran punto rojo en la frente del almirante de flota de Extensión Xylon denota su alto rango social dentro de los Dominadores.

DE CASTA LE VIENE AL GALGO
Cuando los REBELS se transformaron en la reformada LEGION, Xylon se apropió de su símbolo.

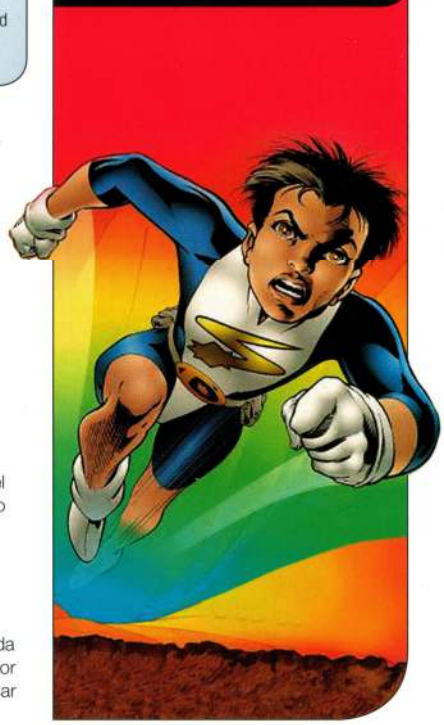
XS

DEBUT *Legionnaires* **#0 (oct.1994)**
NOMBRE REAL Jenni Ognats
BASE Tierra del siglo xxx
OJOS Marrones **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Supervelocidad
ALIADOS Legión de Superhéroes
ENEMIGOS Tangleweb, Savitar

Jenni Ognats nació en el siglo xxx, en el planeta Aarok. Era la nieta de Barry Allen, el segundo héroe conocido como Flash. De adolescente descubrió que había heredado la supervelocidad de su familia. Podía correr casi a la velocidad de la luz e incluso vibrar a través de la materia sólida alterando las moléculas de su cuerpo. En un primer momento le fue difícil coordinar sus movimientos mientras viajaba a máxima velocidad, pero enseguida dominó su poder y se convirtió en la heroína XS.

La Legión de Superhéroes la reclutó como tal y, gracias a su anillo legionario, XS obtuvo el poder del vuelo. En una de sus primeras misiones como miembro del grupo viajó al siglo xx y se unió a su primo Bart Allen, por entonces conocido como el héroe Impulso. Juntos se aliaron con Superboy para luchar contra el velocista villano Savitar, que estaba decidido a erradicar a sus rivales superrápidos. Luego viajó al siglo c y pasó una temporada atrapada en el fin del tiempo; pero el Señor del Tiempo intervino, y Jenni pudo regresar al siglo xxx. **SK**

AL LÍMITE
Además de la supervelocidad, XS podía volar gracias a su anillo de la Legión, pero no estaba preparada para el viaje en el tiempo que haría por el equipo.



XA-DU

DEBUT *Adventure Comics* **(Vol. 2) #283 (abr. 1961)**
VERSIÓN ACTUAL *Action Comics* **(Vol. 2) #5 (mar. 2012)**
PODERES/HABILIDADES Superpoderes como vuelo, visión térmica y superfuerza
ALIADOS Mr. Mxyzptlk, Brainiac, Hombrecillo
ENEMIGOS Superman, Batman, Wonder Woman

Este médico del planeta Krypton llevaba a cabo experimentos en un área prohibida de animación suspendida y convirtió a varios de sus pacientes en zombis. Por ese crimen fue el primer prisionero en ser desmaterializado y desterrado al reino interdimensional conocido como Zona Fantasma. Pero antes de eso juró vengarse del hombre que descubrió la Zona –su colega científico Jor-El– y de toda su familia.

Después de que Krypton explotara, Xa-Du construyó un ectotraje que le permitió huir de su encierro y viajar a la Fortaleza de la Soledad de Superman. Una vez allí, usó un proyector de la Zona Fantasma para enviar al Hombre de Acero a la temida Zona. Por suerte, Superman consiguió desactivar su ectotraje y mandar al villano de vuelta a su cárcel incorpórea. Con el alias de Rey Fantasma, Xa-Du regresó a la Tierra varias veces y se unió a Mr. Mxyzptlk, Brainiac y al Hombrecillo para combatir a su enemigo común. Como Xa-Du posee muchos de los poderes de Superman, es un adversario especialmente formidable. **SK**

SENDERO DE VENGANZA
Xa-Du, el sociópata kryptoniano fugitivo de la Zona Fantasma, no descansaría hasta eliminar a la Casa de El.

XER0

DEBUT *Xer0* **#1 (mayo 1997)**
NOMBRE REAL Coltrane Walker
BASE National City **PODERES** Dispara ráfagas láser; modifica la estructura molecular de los objetos; domina el combate sin armas
ALIADOS Frank Decker **ENEMIGOS** Doctor Polaris, objetivos de la agencia Xer0

Coltrane «Trane» Walker era un atleta afroamericano que jugaba en el equipo de baloncesto de los National City Vipers. También era un agente secreto tecnológicamente mejorado y un asesino que trabajaba para una agencia gubernamental clandestina, camuflado como caucásico rubio de ojos azules. Era célebre por su ruda eficacia de limpieza tras las misiones de espionaje, que incluía eliminar a cualquier testigo.

Lo mataron en su primera misión, pero resucitó gracias a una enzima X experimental. Su salud física se restableció, pero el medicamento lo dejó sin emociones. Eso no solo lo convirtió en un jugador de baloncesto espectacular, sino en un asesino sin escrúpulos que se dio en llamar Xer0, alias el «Cancelador». Su superior, Frank Decker, sometió a examen sus habilidades y Xer0 murió de nuevo durante la prueba, pero lo resucitaron otra vez. No obstante, esta vez su renacimiento le dejó graves secuelas mentales. Está por ver si su agencia le devolverá el papel de Xer0. **SK**

CERCA DE LA MUERTE
El célebre «cancelador» definitivo cayó en una emboscada en su misión final y sufrió daños cerebrales crónicos.

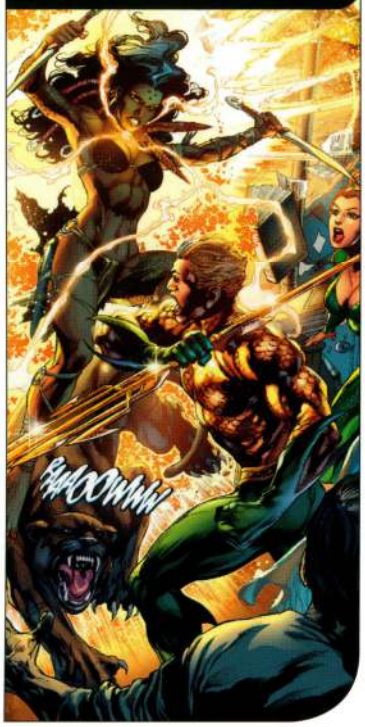
YA'WARA

DEBUT *Aquaman* (Vol. 7) #7 (mayo 2012)
BASE Brasil **OJOS** Azules **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Comunicación telepática con animales; usa un colgante mágico para teletransportarse **ALIADOS** Aquaman, los Otros **ENEMIGOS** Manta Negra, Madame Xan, Caos

Ya'Wara es una poderosa guerrera de los tapirapé, una tribu indígena brasileña que habita en lo profundo de la selva amazónica. Una divinidad amazónica le concedió el poder de comunicarse de manera telepática con los animales, habilidad que usa como acérrima protectora de la fauna y los entornos terrestres frágiles. Es una hábil guerrera, tan ducha en el combate cuerpo a cuerpo como con sus dagas gemelas. Y cuando eso no basta, sus fieles jaguares nunca andan muy lejos.

Además, tiene un colgante que le permite teletransportarse casi a cualquier parte, incluida la Luna. Dicha joya era una de las siete antiguas reliquias mágicas que creó Atlan, primer rey de Atlantis, y la puso en contacto con Aquaman, con quien también compartía una conexión telepática. Juntos se aliaron por un tiempo con Los Otros en busca de otras reliquias.

Durante un vuelo con Manta Negra y su séquito, que también buscaban los artefactos místicos de Atlan, uno de sus jaguares fue asesinado, y, para disgusto de Aquaman, Ya'Wara respondió matando a sus cazadores. Durante la confrontación, Manta le robó el colgante y lo usó para huir. **SK**



INSTINTO ANIMAL
Ya'Wara creía que Stephen Shin había vendido a Los Otros a Manta Negra y se disponía a matarlo cuando intervinieron Aquaman y Mera.

YO-YO

DEBUT *Flashpoint* (Vol. 2) #1 (jul. 2011)
VERSIÓN ACTUAL *Suicide Squad* #3 (nov. 2011)
NOMBRE REAL Chang Jie-Ru
OJOS Marrones **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Metamorfo
ALIADOS Escuadrón Suicida, Harley Quinn
ENEMIGOS Basilisco, Orquídea Roja

Chang Jie-Ru estuvo preso en la cárcel para metahumanos de Belle Rêve. Tenía la habilidad de aumentar y disminuir su masa corporal y, a fin de abreviar su sentencia, se ofreció voluntario para unirse al Escuadrón Suicida. Durante un motín carcelario, el Rey Tiburón, su compañero de equipo, se lo tragó entero, pero Yo-Yo sobrevivió en su estómago a aquel suplicio. Aquello convenció a Amanda Waller, líder del Escuadrón, de que Yo-Yo era prácticamente invulnerable. Pero, al final, el villano perdió sus poderes temporalmente en la lucha contra el grupo terrorista Basilisk y su hermana, la jefa del crimen llamada Orquídea Roja. Después de recuperarlos, decidió sacrificarse rodeando a su hermana con el cuello y pidiendo a Deadshot que detonara una nanobomba que llevaba implantada debajo de la piel. Deadshot la accionó, y Yo-Yo y Orquídea Roja murieron. **SK**

YEUNG, EDGAR FULLERTON

DEBUT *Wonder Woman* (Vol. 1) #157 (oct. 1965)
VERSIÓN ACTUAL *Harley Quinn Annual* (Vol. 2) #1 (dic. 2014)
PODERES/HABILIDADES Cuerpos robóticos de fabricación propia que ofrecen movilidad, miembros articulados y sistemas de armamento a su forma de huevo sin extremidades
ENEMIGOS Capitán Horatio Strong

Este brillante ser ovoide (llamado «Eggy») tiene un curioso origen que tiene que ver con los Diez Grandes, agentes secretos chinos, pegamento extrafuerte y un nido gigante. Cuando lo echaron de su piso del SoHo neoyorquino, le fue difícil dar con otro por su extraño aspecto, e ideó un plan desesperado: raptar a Hiedra Venenosa para que esta le hiciera una poción para gustar a la gente. Pero Harley Quinn, amiga de Hiedra, le ofreció una habitación en su casa. Eggy se trasladó y se unió a las locas aventuras de Harley. Trabajaba en el local de espectáculos de abajo, hacía las tareas del hogar, y también entrenó a la Banda de las Harleys, el equipo de Quinn.

Antes de Flashpoint, Chang Tzu adoptó su papel y, con su Science Squad, creó a los temibles Cuatro Jinetes de Apokolips. Lo mataron sucesivamente Will Magnus y sus mini-Hombres de Metal, Wonder Woman y Power Girl, pero siempre resucitaba con un nuevo cuerpo cibernético. **SK**

YAT, SODAM

DEBUT *Tales of the Green Lantern Corps Annual* (Vol. 1) #2 (sep. 1986)
VERSIÓN ACTUAL *Green Lantern Corps* (Vol. 3) #31 (jul. 2014)
BASE Sector 1760
OJOS Verdes **CABELLO** Negro grisáceo
PODERES/HABILIDADES Superpoderes de Daxamita y un anillo de Linterna Verde que genera constructos de luz dura y permite volar y viajar por el espacio
ALIADOS Green Lantern Corps
ENEMIGOS Mongul, Sinestro, Durlanos

De niño en su planeta natal de Daxam, Sodam Yat soñaba con viajar por el espacio exterior. Una nave alienígena se estrelló cerca de su casa, y él ayudó a Tessog, el piloto, a recuperarse. Pero sus padres, escandalizados, mataron al extraño y le lavaron el cerebro para que pensara que este formaba parte de una invasión alienígena. Un tiempo después, Yat vio el cuerpo disecado de Tessog en un diorama de museo. Aquello reactivó sus recuerdos, y se quedó horrorizado ante la extrema xenofobia de su raza. Entonces se dedicó a reconstruir la nave de Tessog para huir de Daxam, y, justo cuando estaba a punto de hacerlo, fue elegido nuevo Linterna Verde y obtuvo su anillo de poder. Los Guardianes decidieron no hablarle de las profecías gemelas que afirmaban que él sería el Linterna Verde definitivo y que, además, estaba destinado a ser el último miembro superviviente del Lantern Corps.

Durante la Guerra de los Sinestro Corps, Yat luchó con valor para defender el planeta Mogo. Los Guardianes le concedieron los poderes de la Fuerza de Ion, viva encarnación de la fuerza de voluntad, y brindó numerosas victorias al Cuerpo. Hace poco sufrió una rara derrota cuando lo capturaron los Durlanos, que le quitaron su anillo y experimentaron con él. Pero al final se fugó con la ayuda del Green Lantern Corps y defendió su hogar contra estos. **SK**

EL REGRESO DE SODAM
Los Durlanos lo apresaron, y quedó cautivo en el planeta Corona Siete. Lo sometieron a un duro interrogatorio, pero el Green Lantern Corps lo liberó.

EN EL ARCHIVO

Sodam Yat ha estado siempre a la altura de la profecía que lo declaró el Linterna Verde definitivo. Ha desafiado a varios de los villanos más temibles del universo, como Mongul, Darkseid y hasta el Anti-Monitor. En *Green Lantern Corps* (Vol. 2) #17 (2007), Yat estuvo a punto de morir por intoxicación con plomo después de exponerse a dicho metal durante una pelea con Superboy-Prime. Combatió con coraje, pero, a resultas del incidente, moriría en unos minutos si se quitara el anillo.

LA FUERZA DE ION
Sodam Yat puede acceder a la energía verde de la simbiótica Fuerza de Ion y generarla. Le proporciona un inmenso poder.

YELLOW LANTERN CORPS

DATOS

DEBUT *Green Lantern* (Vol. 4) #10 **(mayo 2006)**
VERSIÓN ACTUAL *Green Lantern* (Vol. 5) #1 **(nov. 2011)**
NOMBRE REAL Sinestro Corps **BASE** Universo antimateria de Qward
MIEMBROS/PODERES **SINESTRO** Líder/huésped y señor de Parallax; **ANTI-MONITOR** Artífice y patrocinador; **ARKILLO** Segundo de a bordo/sargento instructor; **LYSSA DRAK** Guardiana del Libro de Parallax; **ARMERO DE QWARD** Armero; **KARU-SIL** Criado por fieras; **DEVILDOG** Asesino mecanoide; **MURR THE MELTING MAN** Destructor que disuelve la piel; **SLUSHH** Saco de ácidos consciente; **TRI-EYE** Depredador subterráneo que tiende emboscadas; **SKIVOR** Persuasor psiónico que mata mediante intermediarios; **SETAG RETSS** Homicida acuático; **AMPA NNN** Asesino en serie y coleccionista de órganos; **ROMAT-RU** Asesino en serie de niños; **MAASH** Tiene tres cerebros en conflicto constante entre sí; **SCHLAGG-MAN** Matón de medio pelo de mordisco letal; **LOW** Parásito chupasangre; **TEKIK** Robot renegado. Todos sus miembros infunden un terror reverencial y tienen anillos de poder amarillos que canalizan la parte del espectro emocional que se nutre del miedo universal. **ALIADOS** Green Lantern Corps, Armeros de Qward, Manhunters **ENEMIGOS** Guardianes del Universo, Red Lantern Corps, Liga de la Justicia, Alpha Lantern Corps, Star Sapphire Corps, Blue Lantern Corps, Tribu Índigo **AFILIACIONES** Parallax, Cunas del Miedo, Libro de Parallax, Sinestro

El Anti-Monitor creó a los Linternas Amarillas a fin de facilitar su consumo del universo de materia positiva. Hizo que el airado y archirrenegado Sinestro creara un ejército capaz de enfrentarse a los Guardianes del Universo y matar a sus agentes, e indujo al arrogante korugariano a ponerle su nombre al grupo. El Sinestro Corps canalizó la emoción primigenia del Miedo y asoló civilizaciones, erradicando a Linternas Verdes, destruyendo mundos y haciendo que todos comprendieran el auténtico significado del miedo.

EL SILENCIO ES ORO
Mongul se hizo con el Yellow Lantern Corps y sofocó toda disensión arrancando en público la lengua a su rival Arkillo.

El Sinestro Corps se componía de los peores monstruos de la creación, ávidos de hacer daño y capaces de infundir un miedo atroz, y por fin poseía el poder para poner sus deseos en práctica. Sinestro aprovechó su instinto asesino y los convirtió en una fuerza disciplinada. Con ella atacó a sus homólogos verdes y la Tierra al son de su temible juramento: «En el día más oscuro, en la noche más brillante, ¡que vuestros miedos no salgan a la luz en instante! Y que aquellos que intentan detener lo relevante ardan con mi poder... ¡Sinestro triunfante!».

La codiciada Tierra era crucial para los Guardianes, y fue el objetivo de Sinestro incluso después de que lo vencieran sus héroes y los Linternas Verdes. Los Linternas Amarillas hicieron realidad su sueño gracias a una sucesión de usurpadores brutales y precipitaron las anunciadas «Guerra de la Luz» y «La Noche Más Oscura». Tras esto se desveló la existencia de una octava entidad –el Blanco–, y los Linternas Amarillas pactaron una tibia tregua con el Green Lantern Corps. Pero los Guardianes obligaron a Sinestro a unirse de nuevo a su Cuerpo, Arkillo no mantuvo la disciplina, y los Linternas Amarillas saquearon Korugar. Los Guardianes quisieron remplazar a la población del universo con su Tercer Ejército, pero Sinestro absorbió y dominó a Parallax y se hizo con el control de su Cuerpo. **WW**

PODER AMARILLO
1 Sinestro
2 Karu-Sil
3 Entidad Parallax
4 Slushh
5 Skivor
6 Setag Retss
7 Tri-Eye
8 Ampa Nnn
9 Romat-Ru
10 Maash
11 DevilDog
12 Arkillo
13 Murr the Melting Man
14 Schlagg-Man
15 Low
16 Tekik

«FOLLOW THE LEADER»
Cuando sus antiguos siervos ocuparon Korugar, su planeta natal, el Linterna Verde Sinestro reaccionó con la furia salvaje de un Linterna Amarilla.

HISTORIAS CLÁSICAS

***Green Lantern: Sinestro Corps Special* #1 (ago. 2007)** Sinestro declara la guerra abierta a los Guardianes, al Green Lantern Corps, al universo en general y a los héroes de la Tierra en particular. A fin de implantar su campaña de terror, recluta a muchos de los peores villanos para su impía causa.

***Green Lantern* (Vol. 4) #59–60 (dic. 2010–ene. 2011)** En «El Día Más Brillante», Parallax posee a Barry Allen, y el Linterna Verde Hal Jordan se ve obligado a ofrecerse como huésped para salvar a su mejor amigo.

***Forever Evil* (Vol. 1) #4 (feb. 2014)** Batman se convierte brevemente en agente del Sinestro Corps en el sector espacial 2814 tras llevar un anillo amarillo para combatir a Power Ring, la enajenada antítesis del Linterna Verde de Tierra-3.

EN EL ARCHIVO

Los malvados Armeros de Qward crearon el anillo de poder de Sinestro durante el exilio del korugariano en el universo antimateria. Su función y orígenes jamás se explicaron del todo, pero durante décadas fue una amenaza constante para Hal Jordan y otros Linternas Verdes. Antes de que dicha arma terrorífica se produjera en serie para el Yellow Lantern Corps, Guy Gardner la utilizó para dar un empujón a su nueva carrera de héroe rebelde independiente.

LA SENDA DEL GUERRERO
Los Linternas Verdes expulsaron a Guy Gardner, cuya sed de poder lo convirtió en un fastidio para sus antiguos aliados.

YOUNG ALL-STARS

DEBUT *Young All-Stars* **(Vol. 1) #1 (jun. 1987)**
MIEMBROS/PODERES Iron Munro (Arnold Munro): Superman creado por medios químicos; **Dan el Dinamita** (Danny Dunbar): titán minúsculo de carga atómica; **Zorro Volador**: chamán canadiense; **Furia** (Helena Kosmatos): guerrera amazona que se nutre de la ira de las míticas Furias; **Neptune Perkins**: aventurero acuático; **Sandy el Chico Dorado** (Sanderson Hawkins): detective acróbata; **Tigresa** (Paula Brooks): maestra en armas y artes marciales, rastreadora y cazadora de hombres; **Tsunami** (Miya Shimada, japoamericana): controla las mareas, provoca tormentas submarinas
ALIADOS Sociedad de la Justicia de América, Escuadrón Estrella
ENEMIGOS Ultra-Humanita, Axis Amerika, Barón Blitzkrieg, Mekanique, Black Circle, Per Degaton, Hugo Danner, Bedlam, Darkseid
AFILIACIONES Sociedad de la Justicia de América

En la II Guerra Mundial emergió una ola de metahumanos y hombres misteriosos para combatir las fuerzas del fascismo. Muchos de esos héroes enmascarados tenían compañeros juveniles y, según se intensificó el conflicto, se sintieron cada vez peor sometiéndolos a los horrores que se vivían a diario.

En 1942 se creó el Young All-Stars como joven respaldo del Escuadrón Estrella. Este procuró desviar del frente a aquellos chicos frustrados y demás paladines nuevos, que pasaron a figurar en campañas destinadas a obtener fondos para el esfuerzo bélico. Pero Axis Amerika, el superescuadrón nazi, los colocó en su punto de mira, y al poco se encontraron en una cruzada sin tregua contra el mal tan letal como la que lidiaban los adultos.

Antes de acabar la guerra, el equipo se escindió debido a conflictos de personalidad, pero numerosos integrantes siguieron su carrera como jóvenes héroes –y villanos– en los años de posguerra. **WW**

COMANDO JUVENIL
El primer grupo de superhéroes adolescentes del mundo acabó en las filas del adulto Escuadrón Estrella.
1 Neptune Perkins
2 Zorro Volador
3 Iron Munro
4 Furia I
5 Dan el Dinamita
6 Tsunami

YOUNG JUSTICE

DEBUT *Young Justice: The Secret* (Vol. 1) #1 **(jun. 1998)**
BASE Santuario Secreto, Happy Harbor, Rhode Island
MIEMBROS/PODERES Robin (Tim Drake): genio, experto en informática, maestro en artes marciales, acróbata; **Superboy** (Kon-El/Connor Kent): poderes kryptonianos limitados; **Impulso** (Bart Allen): supervelocidad; **Tornado Rojo** (John Smith): androide con poderes eólicos; **Secret** (Greta *Suzie* Hayes): poderes espectrales; **Arrowette** (Bonnie King): arquera; **Emperatriz** (Anita Fite): acróbata, artes marciales; **Wonder Girl** (Cassie Sandsmark): superfuerza, velocidad, invulnerabilidad, vuelo; **Batgirl** (Cassandra Cain): artes marciales, acróbata; **Slobo**: superfuerza, resistencia; **Ray Terril**: manipula la luz
ALIADOS Snapper Carr, Donald Fite, Jóvenes Eternos
ENEMIGOS Agenda, Klarion, Harm, Buzz, Mr. Mxyzptlk, DEO, Bedlam, Darkseid

Young Justice se creó cuando un hechizo mágico transportó a otro mundo a todos los adultos de la Tierra y dejó a sus jóvenes colegas solos en la lucha contra Bedlam –un chico poseído por la magia– y para la restauración del planeta a su *statu quo*. Una vez resuelta la crisis, Robin, Impulso y Superboy salieron a divertirse sin supervisión adulta. Así nació entre ellos cierta afinidad, aunque no un equipo auténtico.

Juntos rescataron a la chica incorpórea Secret de un centro de retención con un departamento secreto de operaciones extranormales, y decidieron continuar unidos para hacer el bien. A medida que el grupo iba creciendo, este llamó la atención de los adultos, y, cuando se instaló en la antigua sede montañosa de la JLA, tuvo que aceptar al androide Tornado Rojo como guardián residente. Al final, el equipo se convirtió en un ejemplo para todo joven héroe.

No obstante, tras meses agitados de aventura y caos, Nightwing los obligó a separarse cuando los superrobots de Brainiac mataron a Troia y Augurio. Los amargados supervivientes se rebautizaron como Jóvenes Titanes, y continuaron su carrera bajo la supervisión de mentes más sabias, como Ciborg, Starfire, Chico Bestia y Raven. **WW**

COSAS DE CRÍOS
Los jóvenes héroes tenían mucho que demostrar, y no querían que ningún adulto los frenara ni los llevara de la mano.

JÓVENES UNIDOS
Desde su nacimiento accidental, Young Justice atrajo a muchos héroes juveniles, y durante un tiempo fue una formidable fuerza de combate.

LIGA DE LA JUSTICIA JÚNIOR
1 Superboy
2 Secret
3 Robin
4 Wonder Girl
5 Empress
6 Impulso

ZATANNA

DATOS

DEBUT *Hawkman* (Vol. 1) #4 **(oct.-nov. 1964)**
VERSIÓN ACTUAL *Justice League Dark* #1 **(nov. 2011)**
NOMBRE REAL Zatanna Zatara
BASE Casa del Misterio **OJOS** Azules **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Maga experta con un vasto acervo de hechizos que usa para teletransportarse, crear barreras místicas, disparar chorros de energía, controlar los elementos, sanar cuerpos y manipular mentes; suele conjurar sus hechizos recitando una palabra al revés, pero también puede hacerlo por otros medios
ALIADOS John Constantine, Giovanni Zatara
ENEMIGOS Nick Necro, Encantadora, Felix Faust, Espina de Blackbriar
AFILIACIONES Liga de la Justicia Oscura

POR ARTE DE MAGIA
Zatanna hechizaba al público con su número de magia, aunque este ignoraba que era una maga de verdad.

Zatanna Zatara se cuenta entre los magos más poderosos del mundo. Puede alterar la realidad con una palabra y, como miembro de la Liga de la Justicia Oscura, protege la Tierra de peligros sobrenaturales. Pero, por experiencia propia, sabe bien que el poder mágico puede ser tanto una bendición como una maldición.

Zatanna Zatara es hija del célebre mago Giovanni Zatara. Como él, trabajó como maga para el mundo del espectáculo, pero luego descubrió que tanto ella como Giovanni eran miembros de los Homo Magi, una subespecie de humanos con talento para la magia de verdad. Tras esto inició una relación con el mago Nick Necro, que le enseñó brujería. Pero Nick se obsesionó con obtener los Libros de la Magia, y, a tal fin, se entregó al mal. Entonces, Zatanna acudió al mago callejero británico John Constantine. Juntos vencieron a Necro; pero, luego, un ritual de John se torció y quemó vivo al padre de Zatanna.

Varios años después, el mundo se encontraba bajo la amenaza de la malvada Encantadora, y los superhéroes de la Liga de la Justicia no podían hacer nada contra su magia. Fue así como se dieron cuenta de que el planeta necesitaba una Liga de la Justicia especializada para lidiar con amenazas sobrenaturales, y Madame Xanadú reclutó a Zatanna, John Constantine, Deadman y Shade el Hombre Cambiante para formar la Liga de la Justicia Oscura. Esta derrotó a la Encantadora, y después se reagrupó para abatir al vampiro Caín. Tras ello, se escindió.

Posteriormente, la agencia gubernamental ARGUS quiso reunir de nuevo a la JLD para que recuperara un mapa de los Libros de la Magia y Zatanna aceptó a cambio de que le devolvieran la chistera de su padre, que ARGUS tenía en su Sala Negra. El equipo localizó el mapa y se vio envuelto en una batalla por los Libros de la Magia contra varios enemigos místicos. De paso descubrió que fue Nick Necro quien orquestó la creación de la JLD, y que lo hizo para vengarse de Zatanna y Constantine. Necro acabó derrotado una vez más, y, después de un desvío por el Punto Temporal –dimensión de Epoch–, Zatanna volvió para servir en la JLD. **SW**

UNA MAGA ARDIENTE
Zatanna vive atormentada por el recuerdo de su padre, que murió quemado vivo en un ritual mágico que salió mal, y culpa de ello a Constantine.

HECHICERA MAESTRA
En calidad de hechicera de los Homo Magi, Zatanna es maestra en fuerzas cósmicas y místicas.

EN EL ARCHIVO

La versión de Zatana previa a Flashpoint también narra la muerte de su padre y su obsesión por sacarlo del Infierno. En ella, Zatana se unió a la JLA y fue crucial en el evento «Crisis de Identidad». Cuando el Doctor Light acosó a Sue Dibny y amenazó a los seres queridos de la Liga de la Justicia, Zatanna alteró su mente con su magia, acto que provocó un debate sobre su ética y un cisma en la JLA, sobre todo cuando se supo que había alterado también los recuerdos de sus colegas.

CONTROL MENTAL
Zatanna usó una controvertida magia que controla la mente para neutralizar al supervillano Doctor Light.

HISTORIAS CLÁSICAS

***Seven Soldiers: Zatanna* #1-4 (jun.-dic. 2005)** Zatanna perdió sus poderes en su lucha contra el ente mágico Gwydion, y la intrépida encantadora y su aprendiz Misty Kilgore se embarcaron en una búsqueda para recuperarlos.

***Justice League* (Vol. 2) #39-40 (ene.-feb. 2010)** Durante «La Noche Más Oscura», Zatanna combatió a su padre no-muerto en un dramático duelo de hechiceros. Cuando acabó, dejó la Liga de la Justicia.

***Bloodspell (TPB)* (2014)** Canario Negro se las ve con una banda de magos y busca ayuda mágica, lo cual provoca su primer encuentro con su futura amiga Zatanna.

ZATARA

DEBUT *Action Comics* (Vol. 1) #1 **(jun. 1938)**
VERSIÓN ACTUAL *Justice League Dark* #12 **(oct. 2012)**
NOMBRE REAL Giovanni «John» Zatara
ESTATURA 1,80 m **PESO** 77 kg **OJOS** Azules **CABELLO** Negro
PODERES/HABILIDADES Conjura una amplia variedad de hechizos pronunciando una palabra o una frase al revés; hace números de magia y es un maestro de la prestidigitación **ENEMIGOS** Rey Inferno, Allura, Lobo
AFILIACIONES Secta de la Llama Fría, Escuadrón Estrella

Giovanni «John» Zatara aprendió el arte del espectáculo conjurando hechizos de niño con el juego de magia que le regaló su tío. Un buen día, mientras actuaba, lanzó por instinto un conjuro para apagar un incendio, y descubrió que podía hacer magia de verdad. Se convirtió en un mago de notable poder, miembro de los Homo Magi, una subespecie de humanos capaces de obrar auténtica magia, y se enamoró de Sindella, con quien tuvo una hija. La llamaron Zatanna y heredó el talento de su padre.

Poco después de que Zatanna cumpliera dieciocho años, Zatara luchó contra la elemental maligna Allura, y consiguió someterla; pero, antes de eso, ella lo maldijo: cualquier contacto con los suyos acabaría en la muerte de todos. Finalmente, Zatanna logró romper el hechizo, pero Zatara acabó sacrificándose para protegerla durante un ritual que salió mal y que hizo que acabara condenado al Infierno. Zatanna se propuso rescatar como fuera a su querido padre, y, durante el conflicto de «Reign in Hell» («Reinado en el Infierno»), lo salvó del tormento eterno mandándolo al olvido del Abismo.

Zatara regresó brevemente de entre los muertos como Linterna Negra en «La Noche Más Oscura». **SW**

SEPARADOS POR EL AMOR
Zatara quería tanto a su hija que se sacrificó para salvarla; en consecuencia, él acabó condenado.

HECHIZADO
Zatara haría cualquier cosa por proteger a su hija Zatanna, como comprobó en sus carnes el titiritero y criminal Oscar Hempel, ¡a quien convirtió en una marioneta viviente! Aquello atormentó a Zatanna en el futuro.

ZAURIEL

DEBUT *JLA* **(Vol. 1) #6 jun. 1997)**
VERSIÓN ACTUAL ***Trinity of Sin: Phantom Stranger*** **#10 (sep. 2013)**
BASE Cielo **OJOS** Blancos resplandecientes
CABELLO Es calvo
PODERES/HABILIDADES Fisiología angelical; cambia de forma; conjura hechizos; vuela con sus alas **ENEMIGOS** Devorador de Pecados, Felix Faust, Plaga, Nick Necro
AFILIACIONES Liga de la Justicia Oscura

Zauriel es un ángel que lleva más de dos milenios protegiendo al atormentado héroe Fantasma Errante. Lo ayudó contra Question cuando traicionó a este y a su colega «pecadora» Pandora. Y se ha visto obligado a intervenir en muchas ocasiones cuando el Fantasma quiso volver a entrar en el cielo contra el dictado divino.

En uno de esos encuentros, Zauriel fue atraído hasta la Casa del Misterio y se quedó atrapado en un círculo mágico de John Constantine, compañero del Fantasma en la Liga de la Justicia Oscura. John necesitaba la ayuda del ángel en una inminente batalla sobrenatural. Motivado por su amor hacia el Fantasma Errante, Zauriel se unió al grupo en su lucha contra la Plaga, Nick Necro y Felix Faust. La JLD triunfó finalmente, pero el conflicto pasó factura a Zauriel, que se debilitó y murió. No obstante, el Fantasma Errante hizo frente a sus demonios y al propio Dios para resucitarlo, y el ángel regresó en forma femenina. **SW**

ÁNGEL DE LA GUARDA
Como figura angelical, Zauriel ha cuidado del Fantasma Errante durante milenios bajo distintas formas.

ZEUS, MAXIE

DEBUT ***Detective Comics*** **(Vol. 1) #483 (abr.–mayo 1979)**
VERSIÓN ACTUAL ***Batman Eternal*** **#6 (jul. 2014)**
NOMBRE REAL Maximillian Zeus
BASE Asilo Arkham
OJOS Marrones **CABELLO** Castaño
PODERES/HABILIDADES Pese a su delirio divino, Maxie Zeus no tiene poderes, pero es un astuto líder criminal
ENEMIGOS Batman

Maximilian Zeus fue profesor de historia hasta que falleció su querida esposa y se volvió loco. Su fascinación por la mitología clásica lo llevó a creer que era la encarnación del dios griego Zeus, y emprendió una carrera como señor del crimen en Gotham.

Después de cometer una osada serie de crímenes de inspiración mitológica, Batman lo arrestó y encarceló en Arkham. Pero unos sectarios enajenados devotos del villano muerto Diácono Blackfire escogieron su musculado cuerpo como receptáculo del espíritu de su líder. Tras esto, Blackfire celebró un ritual para fundir Gotham City con el Infierno. Sin embargo, el Espectro intervino y exorcizó a Blackfire del cuerpo de Zeus. Una vez resuelto el conflicto, el detective Jim Corrigan halló el cuerpo de Maxie y lo puso a salvo. Zeus se recuperó, pero aún creía que era el dios inmortal del Olimpo, y siguió preso en el Asilo Arkham. **SW**

DELIRIOS DIVINOS
Creyéndose un dios griego, Maxie se vistió y moldeó su cuerpo en consonancia. Ignoraba que solo era la marioneta del Diácono Blackfire.

NÓMINA

El Universo DC (UDC) está poblado por una miríada de personajes inolvidables. Esta enciclopedia presenta tantos como es posible, y en esta sección se recogen algunas de las figuras más notables que completan el rico y diverso UDC.

Texto: Steve Korte

ABRA KADABRA
DEBUT *Flash* #128 (mayo 1962)
NOMBRE REAL Ciudadano Abra **BASE** Keystone City
ALIADOS Banda de la Injusticia, Sociedad Secreta de Supervillanos
ENEMIGOS Flash
HISTORIA Procedente del siglo LXIV, usó la tecnología de esa época para crearse una nueva identidad y hacerse pasar por mago. Luego hizo un trato con el demonio Nerón y se convirtió en un auténtico hechicero, capaz de realizar conjuros y lanzar rayos de energía. Usó la magia para enfrentarse a Flash.

AGENT LIBERTY II [Agente Libertad II]
DEBUT *Superman* #691 (oct. 2009)
BASE Washington, D.C.
ENEMIGOS Ursa
HISTORIA Nunca se reveló si la segunda Agente Libertad estaba relacionada con el original, Benjamin Lockwood, asesinado, o con el grupo paramilitar Hijos de la Libertad. La Agente Libertad II sirvió como escolta de Martin Suarez, entonces presidente de EE UU, y perdió la vida cuando la villana kryptoniana Ursa atacó la Casa Blanca.

AIR WAVE II [Onda de Aire II]
DEBUT *Green Lantern* #100 (ene. 1978)
NOMBRE REAL Harold «Hal» Lawrence Jordan
BASE Dallas
ALIADOS Sociedad de la Justicia de América **ENEMIGOS** Kobra, Lex Luthor
HISTORIA Harold Jordan, llamado así en honor a Hal Jordan del Green Lantern Corps, es hijo de Onda de Aire. Heredó el casco de su padre, que le permitía cambiar su estructura molecular y volar a supervelocidad. Pereció durante Crisis Infinita, pero fue reanimado como miembro del Black Lantern Corps.

AMAZING GRACE [Maravillosa Grace]
DEBUT *Superman* #3 (mar. 1987)
BASE Apokolips
ALIADOS Darkseid **ENEMIGOS** Superman
HISTORIA Hermana del propagandista de Darkseid, Glorioso Godfrey, Maravillosa Grace era capaz de manipular la voluntad de los demás con su belleza y su poder de persuasión. Maestra del control mental, vivía en los barrios marginales de Apokolips: allí localizaba a los grupos de resistencia y a sus líderes, y les sonsacaba lo necesario para que Darkseid pudiera aniquilarlos.

ANANSA THE SPIDER QUEEN [Anansa la Reina Araña]
DEBUT *Animal Man* #81 (mar. 1995)
BASE Montana
ALIADOS Sus hijos **ENEMIGOS** Animal Man
HISTORIA Anansa era una araña humanoide con el poder de leer las mentes. Dispuesta a todo por proteger a sus vástagos, cosechaba cuerpos humanos para alimentarlos. Sus hijos-araña no tardaron en aprender a capturar humanos para que Anansa pudiera alimentar sus sueños. Finalmente capturó a Animal Man y a su hijo.

ANDRÓMEDA
DEBUT *Legion of Super-Heroes* #6 (abr. 1990)
NOMBRE REAL Laurel Gand
ALIADOS Legión de Superhéroes
ENEMIGOS Hombre Compuesto, Superboy-Prime
HISTORIA Gand procedía del planeta Daxam en el siglo XXX. Era miembro de la Legión de Superhéroes, donde representaba a su planeta natal. Poseía poderes similares a los de Superman, incluidos superfuerza, visión calorífica y la capacidad de volar; pero era hipersensible al plomo.

ANGLE MAN [Hombre Ángulo]
DEBUT *Wonder Woman* #70 (nov. 1954)
VERSIÓN ACTUAL *Forever Evil* #1 (nov. 2013)
NOMBRE REAL Angelo Bend
BASE Milán
ALIADOS Devastación, Circe **ENEMIGOS** Cheetah, Catwoman
HISTORIA Maestro de ladrones, usaba un arma mágica, el Triángulo, que le permitía teleportarse, forzar el espacio, alterar la gravedad y retorcer la percepción. Trabajaba en solitario y también con la Sociedad Secreta de Supervillanos.

ANIMA
DEBUT *New Titans Annual* #9 (jul. 1993)
NOMBRE REAL Courtney Mason
ALIADOS Ciborg, Superboy, Hawkman
ENEMIGOS Innominado
HISTORIA Su cuerpo contenía el Animus, un ser sombra que poseía poderosas capacidades, como superfuerza, vuelo y poderes metamórficos, y que otorgaba a Courtney el poder de extraer bioenergía de seres animados e inanimados. Murió en combate contra el villano Prometeo.

ANTITHESIS [Antítesis]
DEBUT *Teen Titans* #53 (feb. 1978)
BASE Limbo
ALIADOS Bromwell Stikk **ENEMIGOS** Jóvenes Titanes
HISTORIA La vil criatura conocida como Antítesis usó sus poderes de telepatía y manipulación mental contra la Liga de la Justicia de América. Los hipnotizó, absorbió sus emociones negativas y los obligó a cometer crímenes hasta que fueron detenidos por los Jóvenes Titanes. Fue derrotado por los héroes Nightwing y Heraldo, y exiliado al Limbo.

APPARITION [Aparición]
DEBUT *Action Comics* #276 (mayo 1961)
NOMBRE REAL Tinya Wazzo
BASE Mundo Legión, espacio de los P. U.
ALIADOS Saturn Girl, Lobo Gris **ENEMIGOS** Princesa Projectra
HISTORIA Nativa del planeta Bgztl y también conocida como Chica Fantasma, Aparición tenía la capacidad de poner todo o parte de su cuerpo en fase, en un estado intangible o fantasma, lo que la hacía invulnerable a los medios de ataque convencionales. Luchó junto a la Legión de Superhéroes.

AQUAWOMAN
DEBUT *Earth 2* #18 (feb. 2014)
NOMBRE REAL Marella
UNIVERSO Tierra-2 **BASE** Atlantis
ALIADOS Batman **ENEMIGOS** Darkseid
HISTORIA Regente de Atlantis en Tierra-2, Marella era experta en hidroquinesis. Tras ser apresada por el Ejército Mundial en el Sótano Negro, bajo el Asilo Arkham, fue liberada por Batman y se unió a él para combatir a Darkseid. No le gustaba que la llamaran «Aquawoman».

ARGENT II
DEBUT *Teen Titans* #1 (oct. 1996)
NOMBRE REAL Antonia Louise «Toni» Monetti
BASE Nueva Jersey
ALIADOS Jóvenes Titanes **ENEMIGOS** H'San Natall
HISTORIA La adolescente Toni Monetti fue secuestrada por alienígenas y se le otorgó el poder de generar plasma de plata y darle la forma que deseara. Su capacidad para controlar descargas de energía de plasma de plata le valió el nombre clave de «Argent». Ha sido miembro intermitente de Jóvenes Titanes.

ARGUS
DEBUT *The Flash Annual* #6 (1993)
NOMBRE REAL Nicholas Kovak (alias Nick Kelly)
BASE Keystone City
ALIADOS Flash III **ENEMIGOS** Gánsteres de Keystone
HISTORIA Kovak era agente del FBI cuando fue atacado por un alienígena. El ataque alteró la química de su cuerpo, permitiéndole hacerse prácticamente invisible entre las sombras y ver más allá del espectro normal. Como Argus, formó equipo a menudo con Flash, aunque prefería actuar en solitario.

ARRAKHAT
DEBUT *Robin* #78 (jul. 2000)
BASE O'salla Ben Duuram
ALIADOS Arghulian, Solitaria **ENEMIGOS** Robin, Connor Hawke
HISTORIA El demonio Arrakhat era un djinn maligno del O'salla Ben Duuram, el «Oasis de los Condenados», uno de los círculos descendentes del Infierno. Se manifestaba como un demonio acorazado, armado con una cimitarra llameante. Sus formidables poderes eran de naturaleza mística. Cuando era invocado, tenía la capacidad de conceder tres muertes, en vez de tres deseos.

ARTEMIS III
DEBUT *Suicide Squad* #35 (nov. 1989)
BASE Apokolips
ALIADOS Furias Femeninas de Darkseid **ENEMIGOS** Superboy, Supergirl
HISTORIA También conocida como Artemiz, esta arquera fue reclutada por Abuelita Bondad para convertirse en una de las Furias de Darkseid. Controlaba una jauría de sabuesos cibernéticos que la ayudaban a cazar a sus enemigos. Aun siendo hábil en la lucha cuerpo a cuerpo, su papel principal en las Furias Femeninas era el de cazadora. Combatió contra el Escuadrón Suicida, Supergirl y Superboy.

ARYAN BRIGADE [Brigada Aria]
DEBUT *Justice League Task Force* #10 (mar. 1994)
BASE Pine Heights (Nebraska)
ALIADOS Nación Aria, Cuadro **ENEMIGOS** Fuerza de Choque de la Liga de la Justicia
HISTORIA Grupo de terroristas supremacistas que creó un virus para destruir el ADN humano no blanco. Este equipo habría exterminado la población del planeta de no haber sido detenido por la Liga de la Justicia. Los metahumanos que componían el grupo eran Backlash, Fe Ciega, Águila Dorada II, Heatmonger y Cruz de Hierro.

ASMODEL
DEBUT *JLA* #7 (jul. 1997)
BASE Cielo
ALIADOS Nerón **ENEMIGOS** Zauriel, Liga de la Justicia de América
HISTORIA En el pasado, Asmodel fue comandante del Ejército de Ángeles Celestiales, pero se rebeló y fue condenado al Infierno. Allí obtuvo el rango de Archienemigo y se convirtió en servidor del demonio Nerón. Portaba una vara flamígera y tenía pocos rivales como jefe militar. Era inmortal e invulnerable, y poseía superfuerza y supervelocidad, sangre ácida y la capacidad de volar.

ATMOS
DEBUT *Legion of Super-Heroes* #32 (mar. 1987)
NOMBRE REAL Marak Russen
BASE Planeta Xanthu en el siglo XXXI
ALIADOS Asombradores **ENEMIGOS** La Plaga
HISTORIA Miembro de los Asombradores, equivalente en el planeta Xanthu de la Legión de Superhéroes de la Tierra, Atmos era un reactor nuclear viviente. Sus poderes incluían superfuerza, velocidad y vuelo. Podía generar un campo de fuerza protector y sobrevivir sin soporte en el vacío espacial.

AUCTIONEER [Subastador]
DEBUT *Action Comics* #841 (sep. 2006)
HISTORIA Poderoso alienígena gigante apasionado por la adquisición y reventa de bienes de todo el cosmos. Su nave es lo bastante grande como para albergar edificios enteros. Se interesó por la Tierra y se embolsó monumentos como la torre Eiffel y el puente Golden Gate. Incluso capturó a Superman y otros metahumanos para subastarlos; pero el Hombre de Acero, aliado con Nightwing, Aquaman y otros, escapó. Cuando Superman juró publicar su base de datos privada, Subastador se retiró.

AZAZEL
DEBUT *Sandman* #4 (abr. 1989)
BASE Infierno
ALIADOS Lucifer **ENEMIGOS** John Constantine, Morfeo
HISTORIA Azazel es uno de los demonios más poderosos del Infierno, donde reina junto a Lucifer y Belcebú. Cuando Lucifer cerró el Infierno por un tiempo, Azazel intentó reclamarlo para sí y fracasó. Entonces fue atrapado por Morfeo, rey del Sueño, y encerrado en un frasco. Pero no debe ser subestimado: Azazel controla fuerzas místicas y sobrenaturales que le permiten borrar de la existencia a otros demonios.

BAD SAMARITAN [Mal Samaritano]
DEBUT *The Outsiders* #3 (ene. 1986)
NOMBRE REAL Zviad Baazovi
ENEMIGOS Outsiders
HISTORIA Baazovi es espía de alquiler, terrorista o insurgente, según quién pague sus honorarios. No es leal a organización ni país alguno. Además es un asesino despiadado y un maestro del disfraz. Siempre lleva gafas oscuras –su seña de identidad–, pues sus ojos son muy sensibles a la luz intensa, o eso dice él. En todos sus encuentros con los Outsiders ha escapado, y sigue libre.

BALLOON BUSTER
DEBUT *All-American Men of War* #112 (nov.–dic. 1965)
NOMBRE REAL Steven Henry Savage Jr.
BASE Francia
HISTORIA Hijo del legendario cowboy Brian «Cazador de Cabelleras» Savage, Steve era un tirador sin igual y un experto piloto de biplano. Luchó con arrojo en la I Guerra Mundial y se ganó el apodo de «Balloon Buster» (Revientaglobos) por derribar varios dirigibles alemanes. Desapareció en 1924 en el sureste asiático.

BAT-QUEEN [Reina Murciélago]
DEBUT *Detective Comics* #402 (ago. 1970)
VERSIÓN ACTUAL *Detective Comics #19* (jun. 2013)
NOMBRE REAL Francine Lee **BASE** Gotham City
ALIADOS Ira **ENEMIGOS** Man-Bat, Batman, GCPD
HISTORIA Científica casada con el Dr. Kirk Langstrom, el monstruoso Man-Bat. Obligada a ingerir el suero creado por este, se convirtió en una vampira salvaje, y se hizo llamar Reina de los Murciélagos. Enloquecida, aterrorizó a Gotham con una serie de asesinatos, y finalmente fue abatida por Langstrom.

BAYTOR
DEBUT *The Demon* #43 (ene. 1994)
BASE Gotham City
ALIADOS Tommy Monaghan **ENEMIGOS** Etrigan
HISTORIA Demonio menor que se proclamó brevemente señor del Infierno. Después de este golpe de estado fallido, huyó a la Tierra y se estableció en Gotham. Trabajó como camarero en el Bar de Noonan; allí conoció a Tommy Monaghan, y se unió a su banda de criminales y mercenarios. Baytor podía proyectar sobre su oponente un líquido que, al secarse, lo despedazaba.

BEEFEATER
DEBUT *Justice League Europe* #20 (nov. 1990)
NOMBRE REAL Michael Morice
BASE Ipswich (Reino Unido)
ALIADOS Liga de la Justicia Internacional **ENEMIGOS** Subastador
HISTORIA Morice fue primero un enlace de la Liga de la Justicia Internacional y después un héroe enmascarado a cargo del Sótano 101, la prisión británica para metavillanos. Heredó la vara de combate plegable de su padre, que proyectaba descargas de energía, pero su uso de ella dejaba mucho que desear.

BEELZEBUB [Belcebú]
DEBUT *Sandman* #4 (abr. 1989)
BASE Infierno
ALIADOS Azazel, Lucifer **ENEMIGOS** Supergirl
HISTORIA Belcebú es uno de los tres regentes del Infierno. También llamado Señor de las Moscas, posee vastos poderes demoniacos y puede adoptar la forma de una mosca gigante. Domina sobre la descomposición y la putrefacción, y ha existido desde la creación de la muerte. Se ha medido contra los héroes terrestres Kid Eternity y Supergirl, y sigue expandiendo su maldad por el universo.

BEK, GARRYN
DEBUT *Invasion* #1 (ene. 1989)
BASE Cairn
ALIADOS Vril Dox II **ENEMIGOS** Kanis-Biz
HISTORIA Encargado de la policía en el planeta de narcotraficantes Cairn, Bek era un piloto espacial excepcional. Apresado por el grupo alienígena Alianza, empeñado en destruir la Tierra, escapó junto con su compañero de celda, Vril Dox II. Luego transformaría toda la fuerza policial de Cairn en una agencia de mantenimiento de la paz conocida como LEGION.

BELIAL
DEBUT *Captain Marvel, Jr.* #4 (feb. 1943)
VERSIÓN ACTUAL *Phantom Stranger* #2 (ene. 2013)
BASE Infierno
ALIADOS Sabbac **ENEMIGOS** Captain Marvel Jr.
HISTORIA Primogénito de Trigon, Belial era uno de los demonios más ambiciosos del Infierno. Usaba artes oscuras arcanas y su inteligencia para compensar su relativa falta de fuerza. Dirigía el casino El Diablo Afortunado en Las Vegas, y sus planes sobre la Tierra solían ser frustrados por Capitán Marvel Jr.

BLACK BANSHEE
DEBUT *Supergirl* #8 (jun. 2012)
NOMBRE REAL Garrett Smythe
BASE Dublín
ENEMIGOS Supergirl, Silver Banshee
HISTORIA Como Black Banshee, Smythe era un hábil maestro de las artes mágicas. Poseía fuerza superhumana y era capaz de emitir un grito hipersónico increíblemente destructivo. Viajó a la Tierra para combatir a su hija Siobhan (Silver Banshee) y a Supergirl.

BLACK BISON [Bisonte Negro]
DEBUT *The Fury of Firestorm* #1 (jun. 1982)
VERSIÓN ACTUAL *Fury of Firestorm: The Nuclear Men #18* (mayo 2013)
NOMBRE REAL John Ravenhair, Nube-Negra-en-la-Mañana
BASE Nueva York
HISTORIA Buscando reparar los agravios cometidos contra sus ancestros nativos americanos, Ravenhair se puso un traje tribal y se lanzó a una carrera criminal que incluyó un combate con Firestorm. Se hizo miembro de la Sociedad Secreta de Supervillanos, y usaba un bastón tribal para controlar el clima y animar objetos.

BLACK CONDOR II [Cóndor Negro II]
DEBUT *Black Condor* #1 (jun. 1992)
NOMBRE REAL Ryan Kendall **BASE** Opal City
ALIADOS Primal Force **ENEMIGOS** Tiburón, Pirata del Cielo
HISTORIA Kendall dominaba la telequinesis y era un experto lanzador de cuchillos. Tras adquirir sus poderes mediante un monstruoso experimento con radiación realizado por su abuelo, fue reclutado para su nuevo rol por el primer Cóndor Negro, Richard Grey: el Luchador de la Libertad alado de la década de 1940. Kendall sirvió en la JLA, pero murió durante Crisis Infinita.

BLACK PIRATE [Pirata Negro]
DEBUT *Action Comics* #23 (abr. 1940)
NOMBRE REAL Jon Valor
ALIADOS Bruce Wayne **ENEMIGOS** Barbanegra
HISTORIA La leyenda del Pirata Negro comenzó en 1588, cuando el noble Jon Valor se vistió de pirata y surcó los mares por la causa de la justicia. Más de tres siglos después, su nieto Jack se vio inspirado por Batman para combatir el crimen como el nuevo Pirata Negro. Pero el espíritu de Jon Valor no podía descansar hasta limpiar su nombre, lo que hizo con la ayuda de Jack Knight, Ralph Dibny y Hamilton Drew.

BLACK ZERO
DEBUT *Superboy* #61 (abr. 1999)
NOMBRE REAL Kon-El
BASE Metrópolis
ALIADOS Juicio Final **ENEMIGOS** Superboy de la Tierra
HISTORIA Clon maligno de Superman en una Tierra alternativa, poseía casi todos los poderes del Hombre de Acero. Tenía fuerza y velocidad superhumanas, invulnerabilidad y visión psiónica, similar a la calorífica. Invadió nuestro planeta, pero fue destruido por el Superboy de la Tierra.

BLOOD PACK [Grupo Sangriento]
DEBUT *Showcase '94* #12 (dic. 1994)
ALIADOS New Bloods **ENEMIGOS** Quorum
HISTORIA Cuando unos parásitos invadieron la Tierra durante la crisis «Bloodlines», varios adolescentes adquirieron superpoderes, entre ellos Ballistic, un experto en armas superfuerte; Geist, que podía hacerse invisible; Sparx, que controlaba la energía eléctrica; Nightblade, con poderes regenerativos aumentados; y Loria, una guerrera con piel de acero. Liderados por Jade, formaron el Grupo Sangriento. Varios de sus miembros murieron a manos de Superboy-Prime durante Crisis Infinita.

BODY DOUBLES [Dobles]
DEBUT *Resurrection Man* #1 (mar. 1996)
NOMBRES REALES Bonny Hoffman y Carmen Leno
ALIADOS Sociedad Secreta de Supervillanos **ENEMIGOS** Resurrection Man
HISTORIA Las Dobles eran asesinas de alquiler que trabajaban para la Agencia de Asesinos Réquiem. Eran artistas marciales expertas y usaban lo último en armamento, incluidos artefactos letales ocultos en sus estuches de maquillaje. Entraron a menudo en conflicto con el héroe Resurrection Man, e incluso intentaron atrapar a Catwoman, pero la Felina Fatal las puso enseguida en su sitio.

BOLPHUNGA
DEBUT *Green Lantern* (Vol. 2) #188 (mayo 1985)
VERSIÓN ACTUAL *Green Lantern #20* (jul. 2013)
ALIADOS Burlls, Fatalidad, Quade **ENEMIGOS** Green Lanterns
HISTORIA Conocido como Bolphunga el Implacable por su tenaz persecución de enemigos y fugitivos, este guerrero intergaláctico se ganó la reputación de feroz cazarrecompensas, sumamente violento. Aunque poco inteligente, poseía fuerza y resistencia superhumanas. El Green Lantern Guy Gardner fue uno de sus objetivos habituales.

BOY COMMANDOS
DEBUT *Detective Comics* #64 (jun. 1942)
BASE Metrópolis, móvil
ALIADOS Guardián, Legión de Repartidores **ENEMIGOS** Agent Eje
HISTORIA En 1942, el capitán Eric «Rip» Carter lideró a cuatro niños huérfanos –Alfy Twidgett, André Chavard, Daniel «Brooklyn» Turpin y Jan Hassan– a través de la Europa en guerra como los Boy Commandos. Luego se les unieron Percy Clearweather y Tex. Ya de adultos, los miembros del equipo siguieron combatiendo la injusticia por separado, y Turpin entró en la Unidad de Crímenes Especiales de Metrópolis.

BRAINSTORM
DEBUT *Mister Terrific* #2 (dic. 2011)
NOMBRE REAL Dominic Lanse
BASE California
HISTORIA Lanse era un científico que estudiaba el control mental y la inteligencia artificial y acabó adquiriendo la capacidad de influir en las mentes de otros. Su poder de manipulación mental causó indirectamente la muerte de Paula Holt, esposa de Mr. Terrific, quien, encolerizado, golpeó a Lanse hasta el borde de la muerte, un brutal acto de violencia que fue presenciado por mucha gente en televisión.

BREACHER
DEBUT *Justice League of America's Vibe* #3 (jun. 2013)
NOMBRE REAL Quell Mordeth
BASE Piradell
ALIADOS Gitana, Vibe **ENEMIGOS** Ruptura
HISTORIA Tras ser expuesto a una enorme cantidad de energía, Mordeth adquirió el poder de expulsar energía de su cuerpo y teleportarse entre dimensiones. Viajó desde otra realidad para advertir a la Tierra sobre la invasión de Darkseid. Se convirtió en luchador por la libertad y combatió por su pueblo contra el villano Ruptura.

BROTHER POWER [Hermano Poder]
DEBUT *Brother Power the Geek* #1 (sep.–oct. 1968)
ENEMIGOS Lord Sliderule
HISTORIA Un maniquí golpeado por un rayo adquirió vida como Hermano Poder. Única «marioneta elemental» de la Tierra, el pacifista Hermano Poder hará cualquier cosa para evitar el combate cuerpo a cuerpo. Tiene resistencia y fuerza superhumanas, y es sumamente flexible y resistente al daño. Se ha presentado para el Congreso, ha sido encerrado como atracción de feria y esclavizado en una cadena de montaje por el villano Lord Sliderule. Asimismo, se ha enfrentado a Batman y el Fantasma Errante.

BROTHERHOOD OF DADA [Hermandad de Dadá]
DEBUT *Doom Patrol* (Vol. 2) #25 (ago. 1989)
MIEMBROS NOTABLES Sr. Nadie, Sonámbula, Frenesí, Niebla, Concurso, Número Nada, Guante del Amor, Alias el Borrón, Juguete **ENEMIGOS** Patrulla Condenada **HISTORIA** Rechazado por la Hermandad del Mal, Sr. Nadie reunió un grupo de marginados: la Hermandad de Dadá. El grupo incluía a Sonámbula, cuya superfuerza solo se manifestaba mientras dormía; Niebla, una nube sicodélica; y Concurso, que poseía «cada superpoder en el que no hayas pensado todavía». Pero no fueron rivales para los casi igualmente extravagantes héroes de la Patrulla Condenada.

BRUTALE [Brutal]
DEBUT *Nightwing* #22 (jul. 1998)
VERSIÓN ACTUAL *Blue Beetle #1* (nov. 2011)
NOMBRE REAL Guillermo Barrera **BASE** Hascaragua
ALIADOS La Dama, Coyote, Rompehuesos **ENEMIGOS** Blue Beetle
HISTORIA Maestro en el uso de los cuchillos, Barrera era un asesino sudamericano que se trasladó a EE UU y adoptó un traje de gárgola para convertirse en el mortífero Brutal. Más tarde se unió a la Sociedad Secreta de Supervillanos.

BULLETGIRL II (WINDSHEAR)
DEBUT *The Power of Shazam!* #32 (nov. 1997)
NOMBRE REAL Deanna Barr
BASE Fawcett City
ALIADOS Capitán Marvel **ENEMIGOS** Reacción en Cadena
HISTORIA Deanna era hija de la Bulletgirl original, Susan Kent. Su casco antigravedad le permitía volar y crear un campo electromagnético invisible. Con la ayuda de su padre, Jim Barr, usó sus recién adquiridas capacidades para rescatar a la familia Marvel, privada de poderes, de las garras de Reacción en Cadena.

BUSHMASTER
DEBUT *Super Friends* #8 (nov. 1977)
NOMBRE REAL Bernal Rojas
BASE La Cúpula
ALIADOS Liga de la Justicia Internacional **ENEMIGOS** Reina Abeja de Bialya
HISTORIA Este herpetólogo creó un traje que le permitía replicar algunas capacidades reptilianas. Se enfundó el llamativo atuendo, equipado con una pistola de veneno y sensores de calor, para devenir un superhéroe, y se hizo miembro de los Guardianes Globales; pero fue tiroteado y muerto por unos atracadores de bancos.

CADRE [Cuadro]
DEBUT *Justice League of America* #235 (feb. 1985)
ALIADOS Brigada Aria, Nuevos Extremistas
ENEMIGOS Liga de la Justicia Detroit
HISTORIA El Cuadro es un grupo de supervillanos que recibieron sus poderes de un alienígena conocido como Dominador. Tuvo muchas formaciones. Sus miembros originales incluían a Masa Negra, Palanca, Bola Rápida, Anochecer, Puño Demoledor y Shrike. Con el tiempo, el equipo perdió a varios de sus miembros, que fueron sustituidos por nuevos reclutas con poderes.

CALCULATOR [Calculador]
DEBUT *Detective Comics* #463 (sep. 1976)
NOMBRE REAL Noah Kuttler
ALIADOS Dr. Psico, Dr. Luz, Deathstroke
ENEMIGOS Oráculo
HISTORIA Tras una carrera fallida como villano enmascarado, Kuttler aprovechó su mente genial para reinventarse como experto en ordenadores y entrar en la Sociedad Secreta de Supervillanos. Así pasó de malhechor disfrazado a agente de información para villanos.

CAPTAIN COMPASS [Capitán Compass]
DEBUT *Star-Spangled Comics* #83 (ago. 1948)
NOMBRE REAL Mark Compass
BASE Alta mar
ALIADOS Penny Steamship Lines
HISTORIA Experto luchador y dotado de una mente aguda, Mark Compass sirvió como buzo en la Marina de EE UU, y más tarde capitaneó sus propios barcos. Tras dejar la Marina, se unió a Penny Steamship Lines como investigador náutico, y se encargó de resolver misterios y evitar crímenes a bordo del *S. S. Nautilus*.

CAPTAIN FEAR [Capitán Miedo]
DEBUT *Adventure Comics* #425 (dic. 1972–ene. 1973)
NOMBRE REAL Fero
BASE Mar Caribe
ALIADOS Su tripulación pirata **ENEMIGOS** Barón Hemlocke
HISTORIA Cuando el joven Fero fue capturado por una incursión española, juró vengarse de todos los españoles. Convertido en el Capitán Miedo, surcó el Caribe en el siglo XVI, protegiendo a sus compatriotas. Fue asesinado junto con su tripulación por fuerzas demoniacas, que los condenaron a vagar por los mares como espíritus.

CAPTAIN STINGAREE [Capitán Stingaree]
DEBUT *Detective Comics* #460 (jun. 1976)
NOMBRE REAL Karl Courtney
BASE Gotham City
ALIADOS Caballero, Capitán Frío **ENEMIGOS** Batman, Seis Secretos
HISTORIA Obsesionado con los piratas, Courtney se puso un atuendo a tono y emprendió su carrera criminal. Era un espadachín experto, pero no tuvo éxito como villano. Se unió a la Sociedad Secreta de Supervillanos y murió luchando contra los Seis Secretos junto con su amante secreto, Caballero, y otros supervillanos.

CAPTAIN STORM [Capitán Storm]
DEBUT *Capt. Storm* #1 (mayo–jun. 1964)
NOMBRE REAL William Storm
BASE Europa y sur del Pacífico
HISTORIA Patrón de una patrullera durante la II Guerra Mundial, Storm perdió durante el conflicto su barco, su tripulación y una pierna. Valeroso patriota, estaba decidido a permanecer en la Marina de EE UU, y al cabo fue reincorporado. Después se unió a una banda de militares inadaptados conocida como Perdedores. Los lideró en muchas victorias, pero murió junto a sus camaradas durante Crisis en Tierras Infinitas.

CAPTAIN X [Capitán X]
DEBUT *Star Spangled Comics* #1 (oct. 1941)
NOMBRE REAL Richard «Buck» Dare
ALIADOS El Grupo **ENEMIGOS** KGB, Stalnoivolk
HISTORIA Dare fue piloto durante la II Guerra Mundial y voló en misiones de alto secreto a bordo de una nave especial llamada *Jenny*: un avión de plástico experimental prácticamente invisible, que usaba uranio-235 como combustible. Capitán X siguió activo durante la Guerra Fría, hasta que fue asesinado por el agente Stalnoivolk, de la KGB. Es el abuelo de Ronnie Raymond (Firestorm, el Hombre Nuclear).

CAPTAIN TRIUMPH [Capitán Triumph]
DEBUT *Uncle Sam and the Freedom Fighters* #3 (nov. 2006)
ALIADOS Magno **ENEMIGOS** Luchadores por la Libertad, Abeja Roja
HISTORIA Cuando Chemo atacó Blüdhaven, el metagén de una joven se activó, dándole capacidades superhumanas. Se convirtió en Capitán Triumph y fue obligada por la agencia gubernamental SHADE a unirse a los Cruzados. Los héroes frustraron la invasión de la Tierra por parte de los aliens Abeja, pero a un alto precio: la muerte de Ciudadano X y Libertina, compañeros de Triumph. Poco después, Triumph escapó de SHADE y combatió el crimen junto a Magno.

CAPUCINE
DEBUT *Swamp Thing* #20 (jul. 2013)
ALIADOS Cosa del Pantano **ENEMIGOS** Etrigan
HISTORIA Guerrera francesa del siglo XII a la que se otorgaron mil años de inmortalidad, Capucine era una luchadora letal que afinó sus dotes durante siglos de combate. Tenía capacidades superhumanas y era experta en la lucha cuerpo a cuerpo. Reclutó a la Cosa del Pantano para que la ayudara a combatir al demonio Etrigan, que había ido a por su alma. Tras derrotar a Etrigan y ya al final de su larga vida, la Cosa del Pantano la dejó en el Verde, donde podría existir por toda la eternidad.

CAVALIER [Caballero]
DEBUT *Detective Comics* #81 (nov. 1943)
VERSIÓN ACTUAL *Batman: The Dark Knight* (Vol. 2) #2 (dic. 2011)
NOMBRE REAL Mortimer Drake **BASE** Gotham City
ALIADOS Capitán Stingaree, Relámpago Negro **ENEMIGOS** Seis Secretos
HISTORIA Drake era un villano menor obsesionado con el vestuario y las armas antiguos. Hábil espadachín con todo un arsenal, formó parte de la Sociedad Secreta de Supervillanos que se enfrentó a los Seis Secretos. Durante el combate, Bane le partió la columna vertebral.

CELESTE
DEBUT *Legion of Super-Heroes* #6 (abr. 1990)
NOMBRE REAL Celeste McCauley
ALIADOS Legión de Superhéroes **ENEMIGOS** Dominadores
HISTORIA Celeste fue miembro de la Legión de Superhéroes del siglo XXX. Durante un combate contra Glorith la Hechicera, se convirtió en un ser de energía pura. Más tarde fue atrapada por la explosión del anillo de poder de un Green Lantern muerto, y se convirtió en la encarnación viviente de la energía verde. Celeste tenía una voluntad indomable, y podía volar y hacerse invisible.

CELSIUS
DEBUT *Showcase* #94 (ago.–sep. 1977)
VERSIÓN ACTUAL *Justice League Vol 2 #24* (dic. 2013)
NOMBRE REAL Arani Desai Caulder **BASE** Kansas City
ALIADOS El Jefe **ENEMIGOS** General Inmortus
HISTORIA Arani era una mujer india, poseedora de una inteligencia formidable, que recibió de su marido, Niles Caulder, el don de la inmortalidad. Observó que además podía proyectar rayos de calor o frío. Se unió a la Patrulla Condenada, pero murió durante una invasión alienígena y más tarde fue reanimada como Black Lantern.

CHEMICAL KING [Rey Químico]
DEBUT *Adventure Comics* #371 (ago. 1968)
NOMBRE REAL Condo Arlik
ALIADOS Legión de Superhéroes **ENEMIGOS** Círculo Oscuro
HISTORIA Arlik dejó su planeta Phlon para unirse a la Legión de Superhéroes del siglo XXX, y fue uno de los primeros miembros de su Academia. Su capacidad mutante le permitía actuar como «catalizador humano» y ralentizar o acelerar las reacciones químicas. En una misión en Australia con Lobo Gris, sacrificó su vida para impedir que Deregon, un agente del Círculo Oscuro, iniciara la VII Guerra Mundial.

CH'P
DEBUT *Green Lantern* #148 (ene. 1982)
BASE H'Iven
ALIADOS Lantern Salaak **ENEMIGOS** Dr. Ub'x y su Ejército Cangrejo
HISTORIA Como Green Lantern del Sector 2014, Ch'p frustró una invasión de su planeta por parte del Dr. Ub'x y su ejército. Fue arrollado por un camión y murió en Oa. Como muchos otros Green Lanterns, más tarde fue resucitado como Black Lantern y empezó a atacar a los Green Lanterns aún vivos. Cuando la Batería Central de Poder Negra fue al fin destruida, Ch'p volvió a morir.

CHILL, JOE
DEBUT *Detective Comics* #33 (nov. 1939)
VERSIÓN ACTUAL *Batman: The Dark Knight #0* (nov. 2012)
NOMBRE REAL Joseph Chilton **BASE** Gotham City
HISTORIA Chill era un criminal de poca monta cuyos actos suscitaron a uno de los más importantes superhéroes. Una noche aciaga, Chill atracó a los padres de Bruce Wayne y luego los mató. Antes de convertirse en Batman, Bruce lo persiguió; y aunque estaba decidido a matarlo, cuando el ladrón rogó por su vida, Bruce se la perdonó.

CHRIS KL-99
DEBUT *Strange Adventures* #1 (ago.–sep. 1950)
NOMBRE REAL Christopher Ambler
HISTORIA Brillante científico, astrónomo y astronauta nacido en el siglo XXI, Chris KL-99 pilotaba la nave Pioneer y exploró nuevos mundos en busca de las tumbas de sus padres. Viajando ocasionalmente con el aventurero marciano Halk y el científico venusiano Jero, Chris descubrió más planetas habitados que nadie en la historia. Durante Crisis en Tierras Infinitas ayudó a construir un conducto de viaje temporal para enviar a héroes hasta el momento del origen de la humanidad.

CICADA
DEBUT *Flash* #170 (mar. 2001)
NOMBRE REAL David Hersch **BASE** Keystone City
ALIADOS Magenta **ENEMIGOS** Flash
HISTORIA Cicada era un megalómano demente que, tras ser alcanzado por un rayo, podía lograr la inmortalidad consumiendo la fuerza vital de otros. Creyendo que Flash (Wally West) era un «hermano del relámpago», lo secuestró, pero el héroe se liberó. Después de un tiempo en prisión, Cicada se unió a la Sociedad Secreta de Supervillanos durante la Crisis Infinita.

CINNAMON [Canela]
DEBUT *Weird Western Tales* #48 (sep.–oct. 1978)
VERSIÓN ACTUAL *All-Star Western* #6 (abr. 2012)
NOMBRE REAL Katherine Manser
ALIADOS Nighthawk **ENEMIGOS** 7 de Agosto
HISTORIA Al morir tiroteado su padre, la joven Katherine fue enviada a un cruel orfanato donde la apodaron Canela. Escapó y se convirtió en una tiradora formidable y una salvaje justiciera. Formó equipo con el pistolero Nighthawk y ambos se convirtieron en legendarios cazadores de forajidos a finales del siglo XIX.

CLAY, JOSHUA
DEBUT *Showcase* #94 (ago.–sep. 1977)
VERSIÓN ACTUAL *Justice League #24* (dic. 2013)
BASE Happy Harbor (Rhode Island)
ALIADOS Mujer Negativa, Robotman **ENEMIGOS** Niles Caulder
HISTORIA Veterano de Vietnam capaz de proyectar poderosos rayos de energía por las manos. Desertó de su unidad, adoptó el nombre de Tempest y se unió a la Patrulla Condenada. Fue asesinado por el Jefe, pero sería reanimado como Black Lantern, con el poder de controlar el clima y crear tornados y relámpagos.

CLOUD, JOHNNY
DEBUT *All-American Men of War* #82 (nov.–dic. 1960)
NOMBRE REAL Nube Voladora
BASE Europa **ALIADOS** Perdedores **ENEMIGOS** Nazis
HISTORIA Indio navajo, piloto de la Fuerza Aérea de EE UU, luchó con bravura en la II Guerra Mundial liderando la patrulla aérea «Alegres Valientes». Luego fue reclutado por el capitán Storm, comandante de patrullera, para el grupo militar de inadaptados de los Perdedores. Salvó a la Compañía Easy del sargento Rock de la artillería nazi, pero murió derribado por un avión enemigo.

CONGORILLA [Congorila]
DEBUT *Action Comics* #248 (ene. 1959)
NOMBRE REAL Congo Bill
BASE África
ALIADOS Mikaal Thomas **ENEMIGOS** Prometeo
HISTORIA Congo Bill era un naturalista que exploraba África, donde obtuvo un anillo mágico de Gorila Dorado que le permitía transformarse en un simio gigante conocido como Congorila. La transformación acabó por ser permanente, y él usó sus poderes para combatir el crimen, formando equipo con seres de la Liga de la Justicia.

CONTESSA
DEBUT *Superman: The Man of Tomorrow* #1 (jun. 1995)
NOMBRE REAL Erica Alexandra di Portenza
ALIADOS Klarion el Niño Brujo
ENEMIGOS Lex Luthor
HISTORIA La misteriosa Contessa di Portenza era ex esposa de Lex Luthor y madre de su hija, Lena. Fue líder del grupo criminal de genetistas conocido como Agenda, y se rumoreaba que era inmortal. Se desconoce si sobrevivió a un intento de asesinato autorizado por Luthor.

CORONA
DEBUT *Aquaman: Time and Tide* #3 (feb. 1994)
NOMBRE REAL Kako
BASE Alaska
ALIADOS Aquaman **ENEMIGOS** Amo del Océano
HISTORIA Aquaman conoció en Alaska a una joven inuit llamada Kako, y regresó a Atlantis sin saber que ella estaba embarazada de un hijo suyo. Años después, Kako fue asesinada por los Seis Profundos y luego resucitada como una elemental de fuego llamada Corona. Como tal poseía piroquinesis y vuelo.

CRIMSON FOX [Zorra Carmesí]
DEBUT *Justice League Europe* #6 (sep. 1989)
NOMBRES REALES Vivian y Constance D'Aramis **BASE** París
ALIADOS Liga de la Justicia Europa **ENEMIGOS** Maurice Puanteur, Niebla
HISTORIA Vivian y Constance eran hermanas gemelas cuya madre murió a manos de una corporación propiedad de su padre. Juraron vengarse y arruinaron su negocio fundando Revson Corporation, una empresa rival. Luego crearon identidades compartidas que permitían que una dirigiera el negocio mientras la otra combatía el crimen como la Renarde Rousse (Zorra Carmesí).

DAANUTH, GARN
DEBUT *Warlord* #59 (jul. 1982)
ALIADOS Majistra
ENEMIGOS Liga de la Justicia de América, Warlord
HISTORIA Poderoso hechicero y maestro de la magia oscura, Daanuth intentó destruir Atlantis, su hogar. Poseía poderes de vuelo y proyección astral, y podía controlar otras mentes. Aunque murió en combate contra la Liga de la Justicia, su maligno legado sobrevivió bajo la forma de Bedlam, un ser creado mediante un artefacto cargado con su poder mágico.

DANNY THE STREET [Danny la Calle]
DEBUT *Doom Patrol* #35 (ago. 1990)
VERSIÓN ACTUAL *Teen Titans* #2 (dic. 2011)
ALIADOS Red Robin **ENEMIGOS** NOWHERE
HISTORIA Aliada de los Jóvenes Titanes, Danny era una calle viviente, sintiente y travestida que podía experimentar sentimientos. Se comunicaba a través de señales y carteles, pero no podía hablar. Podía alterar su forma, cambiar los edificios de su calle, e incluso trasladarse a otras ciudades para llevar felicidad a sus ciudadanos. Entre sus aliados estaban Danny el Callejón y Danny el Ladrillo.

DARK NEMESIS [Némesis Oscura]
DEBUT *Teen Titans* #7 (abr. 1997)
BASE Metrópolis **ALIADOS** Pilón, el Velo **ENEMIGOS** Jóvenes Titanes
HISTORIA Némesis Oscura era un grupo de mercenarios –Axis, Blizzard, Carom y Scorcher– contratado para combatir a los alien-humano. Cuando se descubrió que Scorcher era uno de esos híbridos, fue asesinada por Axis. Antes de partir, contratados por el Velo, en misión de captura de los Jóvenes Titanes, reclutaron a un nuevo Scorcher. Estuvieron cerca del éxito, pero la intervención de Átomo cambió las tornas, y el equipo fue derrotado y encarcelado en la penitenciaría de la Losa.

DEATHBLOW
DEBUT *Grifter* (Vol. 3) #9 (jul. 2012)
NOMBRE REAL Michael Cray
ALIADOS Hermana Mary, Sigma
ENEMIGOS Ángel Negro, Damocles
HISTORIA Cray era un Navy SEAL que fue reclutado por el recién formado Team 7. El equipo se vio expuesto al Factor Gen, que les otorgó superpoderes, pero a Cray le llevó años descubrir que él tenía el poder de regenerar partes de su cuerpo; incluso volvió a la vida después de ser asesinado.

DEATHSTORM
DEBUT *Brightest Day* #10 (nov. 2010)
VERSIÓN ACTUAL *Justice League #23* (oct. 2013)
NOMBRE REAL Martin Stein **UNIVERSO** Tierra-3
ALIADOS Power Ring **ENEMIGOS** Liga de la Justicia
HISTORIA Al abrirse la Caja de Pandora durante la Guerra de la Trinidad, la criatura de Tierra-3 Deathstorm apareció junto a sus compañeros del Sindicato del Crimen para atacar a la Liga de la Justicia. Deathstorm fue originalmente Martin Stein, quien aprovechó el poder de la Matriz Firestorm para sus malignos planes.

DEMONS THREE [Tres Demonios]
DEBUT *Justice League of America* #10 (mar. 1962)
VERSIÓN ACTUAL *Justice League Dark* #10 (ago. 2012)
BASE Infierno **ALIADOS** Felix Faust **ENEMIGOS** Intemporales, JLA
HISTORIA El trío formado por Abnegazar, Rath y Ghast, también conocidos como los Tres Demonios, dominaron la galaxia hace mil millones de años, pero fueron desterrados al Infierno. Han regresado a la Tierra varias veces, a menudo invocados por el hechicero Felix Faust para combatir a la JLA. Sus poderes incluyen viajar a través de espacio y tiempo, dar vida a objetos inanimados y lanzar rayos de energía.

DOCTOR ALCHEMY [Dr. Alquimia]
DEBUT *Showcase* #13 (mar.–abr. 1958)
NOMBRE REAL Albert Desmond **BASE** Central City
ALIADOS Capitán Frío, Amo de los Espejos, Trickster **ENEMIGOS** Flash
HISTORIA Desmond sufría un trastorno disociativo de la personalidad; su lado maligno usó sus conocimientos de química para convertirse en Dr. Alquimia y combatir a Flash. Consiguió la Piedra Filosofal, con la cual creó un constructo gemelo llamado Alvin que, por un breve tiempo, se convirtió en Dr. Alquimia. Cuando el constructo fue finalmente destruido, Albert recuperó su identidad criminal.

DOCTOR DEATH [Dr. Muerte]
DEBUT *Detective Comics* #29 (jul. 1939)
VERSIÓN ACTUAL *Batman* #25 (ene. 2014)
NOMBRE REAL Karl Helfern **BASE** Gotham City
ALIADOS Acertijo **ENEMIGOS** Batman
HISTORIA Brillante científico, Helfern trabajó en Empresas Wayne intentando crear un suero para fortalecer los huesos humanos. Tras perder su trabajo y sufrir una crisis mental, tomó el nombre de Dr. Muerte y empezó a trabajar para Acertijo, hasta que murió en una pelea con Batman.

DOCTOR IMPOSSIBLE [Dr. Imposible]
DEBUT *Earth 2* #18 (feb. 2014)
NOMBRE REAL Jimmy Olsen
UNIVERSO Tierra-2
ALIADOS Thomas Wayne, Tornado Rojo **ENEMIGOS** Terry Sloane
HISTORIA En Tierra-2, Olsen era un hacker informático conocido como Responsable. Fue capturado por el Ejército Mundial y encarcelado en el Asilo Arkham. Tras ser liberado por Batman, Olsen adquirió los poderes de un Nuevo Dios y adoptó el nombre de Dr. Imposible. Era capaz de volar y proyectar energía.

DOCTOR MIST [Dr. Niebla]
DEBUT *Super Friends* #12 (jun.–jul. 1978)
VERSIÓN ACTUAL *Justice League Dark* #9 (jul. 2012)
NOMBRE REAL Nommo Balewa **BASE** Sudáfrica
ALIADOS Felix Faust, Nick Necro **ENEMIGOS** Amatista, Frankenstein
HISTORIA Este hechicero africano se convirtió en Dr. Niebla hace miles de años, al obtener la inmortalidad y poderes mágicos. Fue miembro de la división mágica de ARGUS, el grupo militar que financiaba a la Liga de la Justicia, pero los traicionó para conseguir los Libros de la Magia.

DOCTOR OCCULT
DEBUT *New Fun* #6 (oct. 1935)
VERSIÓN ACTUAL *Justice League Dark* #12 (oct. 2012)
NOMBRE REAL Richard Occult **BASE** Nueva York
ALIADOS Rose Psychic, JSA **ENEMIGOS** Nick Necro
HISTORIA Dr. Occult y su socia y amante Rose Psychic llevaban una agencia de detectives especializada en crímenes sobrenaturales. Durante la II Guerra Mundial, él se unió al Escuadrón Estrella. Más tarde, Occult y Psychic se fundieron en un único ser, y ayudaron a la JSA en asuntos místicos. Occult fue asesinado por el hechicero Nick Necro.

DOMINUS
DEBUT *Action Comics* #747 (ago. 1998)
NOMBRE REAL Tuoni
ALIADOS Kem-L
ENEMIGOS Kismet, Superman
HISTORIA Tuoni fue un sacerdote que fue incinerado y exiliado a la Zona Fantasma después de atacar a su antigua amante Kismet. La tecnología kryptoniana lo resucitó, y se convirtió en el poderoso supervillano Dominus, capaz de crear múltiples realidades a partir de los peores miedos de sus oponentes.

DOUBLE, JONNY
DEBUT *Showcase* #78 (nov. 1968)
NOMBRE REAL Jonathan Sebastian Double
BASE San Francisco
ALIADOS Wonder Woman **ENEMIGOS** Kobra, Dr. Tzin-Tzin
HISTORIA Ex detective de policía, Double fundó su propia agencia privada junto con una camarera, Crystal Cross, y un jugador de billar, Ojo de Pez. Aunque se ocupó principalmente de crímenes locales, contó con Supergirl y Wonder Woman como aliadas y combatió al superterrorista Kobra.

DOUBLE DARE [Doble Desafío]
DEBUT *Nightwing* #32 (jun. 1999)
NOMBRE REAL Margo y Aliki Marceau
ALIADOS Cheshire, Calculador, Deathstroke
ENEMIGOS Blockbuster, Secret Six
HISTORIA Las hermanas Marceau eran famosas acróbatas de circo con una vida secreta como las ladronas enmascaradas Doble Desafío. En Blüdhaven se ganaron como enemigo al señor del crimen Blockbuster y compitieron por la atención de Nightwing. Más tarde se unieron a la Sociedad Secreta de Supervillanos.

DRAGON KING
DEBUT *All-Star Squadron* #4 (dic. 1981)
ALIADOS Su hija Shiv **ENEMIGOS** Escuadrón Estrella, Caballero Brillante
HISTORIA Brillante científico japonés, creador de un gas nervioso en la II Guerra Mundial, su mayor logro fue el diseño de un campo de energía mística en torno a los países del Eje que bloqueaba a cualquier ser con poderes mágicos que entrara en su área de influencia. Tras la guerra experimentó consigo mismo, transformándose en un letal híbrido humano-reptil. Aparentemente murió en un combate con Star-Spangled Kid, STRIPE y el Caballero Brillante.

DREAMSLAYER
DEBUT *Justice League Europe* #15 (jun. 1990)
ALIADOS Extremistas **ENEMIGOS** Liga de la Justicia Europa
HISTORIA Poderoso hechicero que podía manipular la materia, leer mentes, teleportarse entre dimensiones y volar. Dirigió el grupo terrorista conocido como Extremistas, y fue responsable de la aniquilación del planeta Angor. Llegado a la Tierra, se enfrentó a la Liga de la Justicia Europa y mató a Bruja de Plata, pero no antes de que ella lograra expulsarlo al plano astral. Escapó de allí e intentó robar los poderes de Dominador, pero fue desterrado a la dimensión de los terrores.

DUSK, NATHANIEL
DEBUT *Nathaniel Dusk* #1 (feb. 1984)
BASE Nueva York
ALIADOS Amanda Cooper **ENEMIGOS** Joseph Costilino, Valentine Cooper
HISTORIA Veterano de la I Guerra Mundial, ex soldado y piloto, Dusk trabajó en la policía de Nueva York en la década de 1930. Decepcionado con la aparentemente endémica corrupción policial, dejó el cuerpo para abrir su propia agencia de investigación. Valeroso, inteligente y decidido, manejaba bien los puños y la pistola. Era absolutamente incorruptible y nunca abandonaba un caso.

EKRON
DEBUT *Adventure Comics* #352 (ene. 1967)
ENEMIGOS Lobo, Dama Estigia
HISTORIA Misterioso constructo antiguo, se cree que Ekron fue construido por los Guardianes. Sus ojos pueden lanzar rayos de energía y manipular las mentes. Tras la Crisis Infinita, el cazarrecompensas Lobo consiguió uno de sus ojos, dejando a Ekron (y a su operador, el Green Lantern de Vengar) indefenso contra el ejército invasor de Dama Estigia. La búsqueda de su ojo por parte de Ekron le llevó a enfrentarse a Lobo y a los exiliados estelares Animal Man, Adam Strange y Starfire.

EL GAUCHO
DEBUT *Detective Comics* #215 (ene. 1955)
VERSIÓN ACTUAL *Batman Incorporated* #1 (jul. 2012)
NOMBRE REAL Santiago Vargas **BASE** Buenos Aires
ALIADOS Batman, Club de Héroes **ENEMIGOS** Club de Villanos
HISTORIA Inspirado por las hazañas de Batman, Vargas se hizo luchador enmascarado contra el crimen en Argentina, oponiéndose sobre todo a los poderosos cárteles de la droga. Se unió a Wingman, Tren de Carga, Looker, Batwing, Halo y la Capucha en el Club de los Héroes Muertos, una división de Batman Inc.

EL MUERTO
DEBUT *Superman Annual* #12 (ago. 2000)
NOMBRE REAL Pablo Valdez **BASE** Ciudad de México
ALIADOS Imán, Ácrata, Superman **ENEMIGOS** Durán
HISTORIA Valdez idolatraba a Superman, pero carecía de superpoderes. Tras morir combatiendo el crimen, fue resucitado por medios místicos y se convirtió en el superhéroe no-muerto llamado el Muerto. Sin embargo, ahora odiaba a Superman por no haber evitado su muerte. Se unió a los héroes Ácrata e Imán para defender Ciudad de México del hechicero Durán, y finalmente se reconcilió con el Hombre de Acero.

ELIAS, DARWIN
DEBUT *The Flash* #1 (nov. 2011)
NOMBRE REAL Dr. Darwin Elias
BASE Central City
ALIADOS Flash **ENEMIGOS** Villanos
HISTORIA Elias era un adinerado, inteligente y esforzado científico que ayudó a Flash a utilizar todos los aspectos de la fuente de energía conocida como Fuerza de la Velocidad. Cuando Flash desapareció temporalmente de Central City, Elias intentó controlar él mismo la Fuerza de la Velocidad, pero fue derrotado por Flash.

EMINENCE OF BLADES [Maestro de las Espadas]
DEBUT *Stormwatch* #1 (nov. 2011)
NOMBRE REAL Harry Tanner
ALIADOS Engineer **ENEMIGOS** Azote de los Mundos
HISTORIA Tanner era miembro de Stormwatch y, según se creía, tenía siglos de edad. Uno de los mejores espadachines del mundo, podía imbuir sus espadas de energía. Además poseía una forma única de telepatía que enmascaraba una naturaleza embaucadora y persuasiva que le valió el título de «Príncipe de las Mentiras». Era de los que traicionaba a sus compañeros si creía que eso le beneficiaría.

EMPEROR PENGUIN [Pingüino Emperador]
DEBUT *Detective Comics* #13 (dic. 2012)
NOMBRE REAL Ignatius Ogilvy **BASE** Gotham City
ALIADOS Hiedra Venenosa, Bane **ENEMIGOS** Batman, Pingüino
HISTORIA Ogilvy era un simple matón callejero cuando se unió a la banda del Pingüino, pero era listo y llegó a ser el segundo al mando. Entonces traicionó a su jefe y tomó el control de la banda como Pingüino Emperador. Más tarde tomó una mezcla de diversas drogas, entre ellas suero Manbat y Veneno, que le otorgó superpoderes y un aspecto monstruoso.

EMPRESS [Emperatriz]
DEBUT *Young Justice* #16 (ene. 2000)
NOMBRE REAL Anita Fite
ALIADOS Arrowette
ENEMIGOS Agua Sin Gaaz
HISTORIA Anita heredó poderes místicos de su abuela, una poderosa sacerdotisa vudú. Inspirada por Arrowette, combatió el crimen como Emperatriz, luchando a menudo junto a Young Justice. Poseía poderes de control mental y la capacidad de teleportarse, además de ser experta en combate cuerpo a cuerpo.

ENCANTADORA
DEBUT *Action Comics* #760 (dic. 1999)
NOMBRE REAL Lourdes Lucero **BASE** Metrópolis
ALIADOS General Zod **ENEMIGOS** Etrigan, Rā's al Ghūl, Superman
HISTORIA Hija de un arqueólogo que descubrió las mágicas Nieblas de Ibella, Lourdes las usó para convertirse en Encantadora y dedicar su vida a intentar derrotar a Superman, a pesar de que el Hombre de Acero acudía siempre en su rescate cuando sus planes se torcían. Una vez casi llegó a matarlo al liberar un nanobot destructor celular en su cuerpo mediante un beso, pero al instante se arrepintió de haberlo hecho.

ESSENCE
DEBUT *Red Hood and the Outlaws* #1 (nov. 2011)
BASE Himalaya
HISTORIA Essence era hija de Ducra, líder de un antiguo grupo de monjes guerreros conocidos como Casta Total. Cuando estos fueron masacrados por sus enemigos, los Sin Nombre, los poderes místicos de Ducra se transfirieron a Essence. Ahora era aparentemente inmortal y podía manipular la oscuridad, lo que le permitía desaparecer entre las sombras. Fue entrenada con Jason Todd mientras él estuvo con la Casta Total, y este creía erróneamente que ella los había entregado a los Sin Nombre.

EVIL STAR [Estrella Maligna]
DEBUT *Green Lantern* #37 (jun. 1965)
BASE Planeta Aoran
ALIADOS Legión de la Condena **ENEMIGOS** Green Lantern
HISTORIA Estrella Maligna era un científico que intentó obtener la inmortalidad inventando la Banda Estelar, que explotaba la energía de las estrellas, y que además le otorgó el poder de volar, producir ráfagas de fuerza y controlar los Espolones: versiones en miniatura de sí mismo. Tras destruir su propio mundo cuando este osó volverse contra él, intentó derrocar a los Guardianes del Universo, pero fue derrotado.

FAIRCHILD, VESPER
DEBUT *Batman* #540 (mar. 1997)
BASE Gotham City
ALIADOS Bruce Wayne **ENEMIGOS** Lex Luthor
HISTORIA Locutora de un programa radial nocturno y periodista de investigación, Vesper mantuvo una breve relación romántica con Bruce Wayne. Fue asesinada en la Mansión Wayne, y Bruce fue acusado por su muerte y obligado a convertirse en fugitivo para encontrar al verdadero asesino. Finalmente consiguió demostrar que Lex Luthor había contratado al asesino David Cain para eliminarla y limpió su nombre.

FASTBAK
DEBUT *The New Gods* #5 (oct.–nov. 1971)
BASE Nueva Génesis
ALIADOS Highfather **ENEMIGOS** Darkseid
HISTORIA Uno de los más jóvenes Nuevos Dioses del planeta Nueva Génesis, Fastbak era famoso por su capacidad para volar a gran velocidad gracias a las aeroplataformas de sus botas. Su cuerpo era resistente al calor de fricción, incluso al atravesar la atmósfera. Murió durante el suceso «Muerte de los Nuevos Dioses», cuando su alma fue trágicamente desgarrada de su cuerpo.

FASTBALL [Bola Rápida]
DEBUT *Justice League of America* #234 (ene. 1985)
NOMBRE REAL John Malone
BASE Detroit
ALIADOS El Cuadro **ENEMIGOS** Liga de la Justicia, Power Company
HISTORIA Malone fue reclutado por el Dominador para unirse al Cuadro. Como Bola Rápida, tenía reflejos superrápidos y se especializó en lanzar esferas explosivas. Tras ser derrotado por la Liga de la Justicia se unió a Dr. Polaris, pero fue abatido de nuevo por la Power Company. Murió a manos de una unidad OMAC.

FEVER [Fiebre]
DEBUT *Doom Patrol* #1 (dic. 2001)
NOMBRE REAL Shyleen Lao
BASE Nueva York
ALIADOS Thayer Jost **ENEMIGOS** Virman Vundabar
HISTORIA Lao podía generar un calor intenso que le permitía ablandar el metal y otras sustancias. Como Fiebre, fue el miembro más joven de la recién reformada Patrulla Condenada, cuando aún no controlaba por completo sus poderes. Fue asesinada por un miembro del Dark Side Club.

FILM FREAK
DEBUT *Batman* #395 (mayo 1986)
NOMBRE REAL Burt Weston, alias «Edison»
BASE Gotham City
ALIADOS Angle Man **ENEMIGOS** Catwoman
HISTORIA Actor frustrado, Weston se entregó al crimen y cometió muchos robos inspirados en películas clásicas. Robó una bomba nuclear, la colocó en un cine y se apropió de un estudio de TV para poder difundir su amenaza nuclear. Catwoman lo derrotó y desactivó la bomba.

FIREBIRD
DEBUT *Firestorm, The Nuclear Man* #69 (mar. 1988)
NOMBRE REAL Serafina Arkadina
BASE Federación Rusa
ALIADOS Ronnie Raymond **ENEMIGOS** Alienígenas
HISTORIA Arkadina poseía habilidades psíquicas como telequinesis, telepatía e hipnotismo. Como Firebird se unió a otros adolescentes superpoderosos rusos para formar el equipo Soyuz. En principio el gobierno se opuso a ellos, pero acabó autorizando el grupo al ver su bravura combatiendo una invasión alienígena.

FIREBRAND I
DEBUT *Police Comics* #1 (ago. 1941)
NOMBRE REAL Rod Reilly
BASE Nueva York
ALIADOS Slugger Dunn **ENEMIGOS** Sociedad Secreta de Supervillanos
HISTORIA Rod Reilly, un aburrido millonario, decidió mejorar su capacidad atlética. Entrenó con un ex boxeador y luego se puso un traje rojo y rosa para combatir el crimen en Nueva York como Firebrand. Sirvió como marino en la II Guerra Mundial y acabó uniéndose a los Luchadores por la Libertad del Tío Sam para combatir a los nazis.

FIREBRAND III
DEBUT *Firebrand* #1 (feb. 1996)
NOMBRE REAL Alexander «Alex» Sánchez **BASE** Nueva York
ALIADOS Noah Hightower **ENEMIGOS** Jaque Mate
HISTORIA Sánchez era un policía que perdió el uso de las piernas tras un atentado con bomba en su apartamento. Su vida dio un giro cuando el filántropo Noah Hightower le proporcionó unas piernas robóticas y una armadura de alta tecnología que lanzaba descargas de energía: así nació Firebrand III. Más tarde murió a manos de un Caballero de Jaque Mate en un combate gladiatorio amañado por Ruleta.

FIREBUG [Pirómano]
DEBUT *Deadshot* #1 (feb. 2005)
BASE Gotham City **ENEMIGOS** Deadshot, Batman
HISTORIA Poco se sabe sobre el tercer villano que usó el nombre de Pirómano, quien, como sus predecesores, se especializó en crímenes relacionados con el fuego. Vestía un uniforme que contenía un peligroso derivado del napalm, y proyectaba el líquido inflamable a través de unos lanzallamas en los dedos de sus guantes. Deadshot lo derrotó al dispararle e inflamar el mortífero líquido de su traje, envolviendo en llamas al incendiario.

FIREHAIR
DEBUT *Showcase* #85 (sep. 1969)
BASE Grandes Llanuras del Oeste
ALIADOS Hawk **ENEMIGOS** Búho Sabio
HISTORIA Firehair era un bebé cuando se convirtió en el único superviviente de la masacre cometida en un tren por una tribu de pies negros a principios del siglo XIX. El jefe Nube Gris le perdonó la vida, y él creció y se convirtió en un gran guerrero y un experto jinete. Dejó la tribu para descubrir su verdadera herencia y unió fuerzas con el joven pistolero Hawk, hijo de Tomahawk.

FIREHAWK
DEBUT *The Fury of Firestorm: The Nuclear Men* #1 (nov. 2011)
NOMBRE REAL Therese **BASE** Francia
ALIADOS Liga de la Justicia Internacional
ENEMIGOS Scorn, Candace Zither
HISTORIA El origen y la identidad de Firehawk son un misterio, aparte del hecho de ser conocida como Therese. Como la Firestorm francesa, se unió al Firestorm Jason Rusch para impedir que otro Firestorm malvado destruyera la torre Eiffel. También luchó junto a la Liga de la Justicia Internacional. Se desconoce su paradero actual.

FLYING FOX [Zorro Volador]
DEBUT *Young All-Stars* #1 (jun. 1987)
ALIADOS Iron Munro, Furia
ENEMIGOS Eje Amerika, nazis
HISTORIA Zorro Volador era miembro de las Naciones Originarias de Canadá. Tras ser asesinado por los nazis, fue devuelto mágicamente a la vida y recibió una máscara con capa especial que le otorgaba el poder de volar y la invisibilidad. También poseía la capacidad de emitir fuego por las manos. Se trasladó a EE UU, donde se unió al Escuadrón Estrella y combatió a los nazis.

FOLDED MAN [Hombre Plegado]
DEBUT *The Flash* #153 (oct. 1999)
NOMBRE REAL Edwin Gauss **BASE** Central City
ALIADOS Sociedad Secreta de Supervillanos **ENEMIGOS** Flash
HISTORIA Gauss era un físico que creó un traje especial que le permitía transformar su cuerpo y teleportarse entre dimensiones. Era capaz de aplanarse en una forma 2D o expandirse hasta un estado 4D. Enemigo recurrente de Flash (Wally West), consiguió eludir varias veces al Velocista Escarlata con sus poderes multidimensionales.

FREEDOM BEAST [Bestia de la Libertad]
DEBUT *Animal Man* #13 (jul. 1989)
NOMBRE REAL Dominic Mndawe **BASE** Ciudad del Cabo
ALIADOS Animal Man, Guardianes Globales **ENEMIGOS** Prometeo
HISTORIA Tras ser elegido para heredar los deberes de Bwana Bestia, Mndawe adquirió un casco y un elixir que le permitían controlar las mentes de los animales y fundirlos en criaturas híbridas. Tomó el nombre de Bestia de la Libertad y usó esos poderes para combatir el crimen en África, a menudo junto a su amigo y aliado, Animal Man. Más tarde se unió a los Guardianes Globales, y murió luchando junto a Congorila.

FRINGE
DEBUT *Teen Titans* #4 (ene. 1997)
BASE Imperio H'san Natall, en el espacio profundo
ALIADOS Jóvenes Titanes **ENEMIGOS** Pilón, el Velo
HISTORIA Híbrido humano-alien, Fringe fue abandonado por sus padres debido a su aspecto y su fuerza superhumana. Fue hallado por un misterioso ser mágico conocido como la Entidad, que le otorgó poderes psíquicos. Perseguido y capturado por los villanos Pilón y el Velo por su genética alienígena, fue rescatado por los Jóvenes Titanes y luego se unió al grupo.

G. I. ROBOT
DEBUT *Weird War Tales* #101 (jul. 1981)
NOMBRE REAL JAKE 2 **BASE** Islas del Pacífico
HISTORIA Los científicos de EE UU crearon el superfuerte G. I. Robot en la II Guerra Mundial. El primer modelo, JAKE, desarrolló inteligencia artificial y se sacrificó para salvar a una flota estadounidense. El siguiente, JAKE 2, era más poderoso, capaz de disparar balas por los dedos y lanzar llamas por la boca. Luchó junto al Comando de Monstruos durante la guerra, y el ejército creó una tropa de JAKE 2. Durante la Crisis Final, G. I. Robot fue alistado para combatir a los Justificadores y otros drones anti-vida.

GAMBLER [Jugador]
DEBUT *New Titans* #68 (jul. 1990)
NOMBRE REAL Steven Montgomery Sharpe V
BASE Gotham City
ENEMIGOS Jóvenes Titanes, Sociedad de la Justicia de América
HISTORIA Steven Sharpe III, era un maestro del disfraz y un hábil ladrón que manejaba bien su Derringer, y combatió al primer Green Lantern, Alan Scott. Tras perder su fortuna, se suicidó. Steven Sharpe V adoptó su identidad y maquinó la derrota de la Sociedad de la Justicia de América, pero antes se enfrentó a los Jóvenes Titanes.

GAMEMNAE
DEBUT *JLA* #70 (oct. 2002)
BASE Poseidonis, Atlantis
ALIADOS Liga de los Antiguos **ENEMIGOS** Liga de la Justicia
HISTORIA Poderosa hechicera, Gamemnae fue expulsada de Atlantis hace 3000 años. Esclavizó a Aquaman y transportó Atlantis al 1004 a.C. Su plan de conquistar el universo fue frustrado por la Liga de la Justicia, que rescató a Aquaman y restauró Atlantis a su lugar. Gamemnae murió en combate con Cuervo Manitú, uno de los Antiguos que originalmente la habían ayudado.

GANGBUSTER
DEBUT *Adventures of Superman* #428 (mayo 1987)
NOMBRE REAL José Delgado
BASE Distrito Suicida (Metrópolis)
ALIADOS Hawkman, Dr. Luz **ENEMIGOS** Bandas callejeras, Supergirl Bizarro
HISTORIA Delgado creció peleando en las calles del Distrito Suicida y luego fue campeón de los Golden Gloves de boxeo. Regresó a su barrio para combatir el crimen como Gangbuster, pero sufrió una lesión de columna luchando contra Combator. Un implante le permitió volver a patrullar las calles de Metrópolis.

GATES [Puertas]
DEBUT *Legion of Super-Heroes* #66 (mar. 1995)
NOMBRE REAL Ti'julk Mr'asz **BASE** Vyrga
ALIADOS Legión de Superhéroes **ENEMIGOS** Superboy-Prime, Alastor
HISTORIA Radical del planeta Vyrga, Mr'asz era uno de los pocos miembros de su raza con el poder de crear portales y viajar por el espacio. A su pesar, fue seleccionado como miembro de la Legión de Superhéroes del siglo XXX, un grupo que él había etiquetado como «fascista». Con todo, se exoneró sobradamente a sí mismo frente a villanos como Mantis, Validus y Rā's al Ghūl.

GENERAL GLORY
DEBUT *Justice League of America* #46 (ene. 1991)
NOMBRE REAL Joseph Jones
ALIADOS Liga de la Justicia de América **ENEMIGOS** Capitán Schmidt
HISTORIA Soldado estadounidense al que Lady Liberty otorgó místicamente superpoderes durante la II Guerra Mundial, Jones se convirtió en el general Glory y combatió al III Reich con la ayuda del joven Ernest E. Earnest, alias Ernie. También colaboró con su homólogo británico, Beefeater, y con el viajero temporal Booster Gold para impedir que un científico nazi creara una máquina del tiempo.

GENERAL ZAHL
DEBUT *Doom Patrol* #121 (sep.–oct. 1968)
ALIADOS Hermandad del Mal
ENEMIGOS Patrulla Condenada, Robotman
HISTORIA En la II Guerra Mundial, Zahl era el cruel comandante de un submarino alemán que obtuvo uno de los mayores índices de bajas de la flota nazi. Tras la guerra huyó a Argentina y trabajó como mercenario; allí chocó con Niles Caulder, líder de la Patrulla Condenada. Más tarde se alió con Madame Rouge, de la Hermandad del Mal, para emboscar a la Patrulla y destruir su base insular. Murió en un tiroteo con Robotman.

GENIUS JONES
DEBUT *Adventure Comics* #77 (ago. 1942)
NOMBRE REAL Johnny Jones
UNIVERSO Tierra-2 **BASE** Nueva York
ALIADOS Yo Vampiro, Doctor 13, Anthro **ENEMIGOS** Manta Negra
HISTORIA Varado en una isla desierta, Johnny quemó 734 libros para atraer la atención de un barco, pero antes absorbió cada brizna de conocimiento de esos libros. Cuando regresó a casa, tomó el nombre de Genius Jones y se ofreció para responder a cualquier pregunta por una tarifa.

GENTRY [Nobleza]
DEBUT *The Multiversity* #1 (oct. 2014)
ALIADOS Mr. Stubbs, Monitor Oscuro **ENEMIGOS** Sociedad de Superhéroes
HISTORIA Intelectrón, Dama Inclemente, Demogorgunn, Máquina Infernal y Lord Roto eran cinco fuerzas alienígenas inmensamente poderosas conocidas como la Nobleza. Capaces de deformar las leyes físicas, llegaron a destruir Tierra-7 y luego procedieron a corromper otros mundos con la ayuda del Monitor Negro. Cada miembro de la Nobleza era la encarnación de un miedo cultural o un mal pensamiento, y su objetivo era controlar todas las mentes.

GHOST PATROL [Patrulla Fantasma]
DEBUT *Flash Comics* #29 (mayo 1942)
BASE Francia
ALIADOS Pacto de las Sombras **ENEMIGOS** Nazis
HISTORIA Héroes olvidados de la II Guerra Mundial, la Patrulla Fantasma la formaban tres miembros caídos de la Legión Extranjera francesa, Slim, Fred y Pedro, regresados de la tumba para unirse a la lucha contra la Alemania nazi. Con la capacidad de controlar su ectoplasma, cambiando de sólidos a insustanciales, el trío espectral se mostró muy eficaz, sobre todo en misiones clandestinas de sabotaje.

GIRDER [Chatarra]
DEBUT *The Flash: Iron Heights* (ago. 2001)
VERSIÓN ACTUAL *Flash #5* (mar. 2012)
NOMBRE REAL Tony Woodward **BASE** Central City
ALIADOS Cromatismo, Alquitrán **ENEMIGOS** Flash
HISTORIA Obrero siderúrgico, Woodward cayó en un tanque de acero fundido que también contenía desechos de un proyecto experimental de STAR Labs, y sobrevivió para surgir con un cuerpo de acero viviente prácticamente indestructible y una fuerza superhumana. Adoptó el nombre de Chatarra y emprendió una carrera criminal.

GLOSS
DEBUT *Millennium* #2 (ene. 1988)
NOMBRE REAL Xiang Po
ALIADOS Diablo de Tasmania, Zorra Carmesí III, Jet **ENEMIGOS** Prometeo
HISTORIA La china Xiang Po fue uno de los diez humanos elegidos para convertirse en Guardianes del Universo. Adquirió la capacidad de controlar las Líneas de Poder del Dragón, campos de energía que atraviesan la Tierra; con este poder podía crear campos de fuerza, duplicarse y teleportarse. Se unió a los Guardianes Globales, pero fue asesinada por el supervillano Prometeo.

GOLDEN ARROW
DEBUT *Whiz Comics* #2 (feb. 1940)
NOMBRE REAL Roger Parsons
ALIADOS Nugget Ned **ENEMIGOS** Brand Braddock
HISTORIA Roger, hijo de Paul Parsons, inventor de un nuevo gas para el transporte en globo. Cuando su padre fue asesinado por su rival, Brand Braddock, se hizo cargo de él un buscador de oro, Nugget Ned. Roger creció hasta convertirse en un audaz luchador y un hábil arquero. Con sus flechas bañadas en oro, adoptó el nombre de Golden Arrow y se propuso vengar a su padre y luchar por la justicia en la frontera del Oeste.

GOLDFACE
DEBUT *Green Lantern* #38 (jul. 1965)
NOMBRE REAL Keith Kenyon **BASE** Keystone City
ALIADOS Flash (Wally West) **ENEMIGOS** Green Lantern, Blacksmith
HISTORIA Kenyon descubrió un cofre de oro cuya estructura molecular había sido alterada por desechos químicos, y que dio a su cuerpo un tono de chapado en oro. Adoptó el nombre de Goldface y se entregó a la vida criminal, chocando a menudo con Green Lantern. Tras cumplir condena en prisión, se reformó, se convirtió en líder sindical y ayudó a Flash (Wally West) a llevar a la villana Blacksmith ante la justicia.

GOLEM
DEBUT *Suicide Squad* #45 (sep. 1990)
NOMBRE REAL Moyshe Nakhman
BASE Jerusalén
ALIADOS Grupo Hayot **ENEMIGOS** Kobra
HISTORIA Este monstruo de 135 kg de peso puede alterar la composición química de su cuerpo y asumir la naturaleza de cualquier sustancia cercana, como metal, agua o arena. Luchó como miembro del grupo Hayot y capturó al terrorista Kobra en Israel. Más tarde combatió contra Superman y el Escuadrón Suicida.

GRAIL
DEBUT *Justice League* #40 (jun. 2015)
ALIADOS Anti-Monitor **ENEMIGOS** Liga de la Justicia, Green Lantern
HISTORIA Hija de Darkseid y de la amazona asesina Myrina, al nacer se profetizó que Grail causaría una gran destrucción en el universo. Como híbrida amazona-Nuevo Dios, poseía poderes casi ilimitados, entre ellos una gran fuerza, corrupción de la voluntad e inmortalidad. Se alió con Anti-Monitor y declaró la guerra a su padre. Durante el cataclísmico conflicto subsiguiente, estuvo a punto de destruir a la Liga de la Justicia.

GRAVES, DAVID
DEBUT *Justice League* #6 (abr. 2012)
ALIADOS Varias entidades demoníacas **ENEMIGOS** Liga de la Justicia
HISTORIA Graves era un escritor e historiador que culpó a la Liga de la Justicia por la muerte de su familia al ser expuesta a un virus de Apokolips. Viajó a Asia y buscó la ayuda de demonios; luego robó el místico Orbe de Ra de ARGUS. Horriblemente desfigurado, intentó destruir a la Liga, pero fue derrotado. Mientras estaba encarcelado en la prisión de Belle Rêve, Amanda Waller le sugirió que escribiera un libro titulado *Cómo derrotar a la Liga de la Justicia.*

GREEN MAN [Hombre Verde]
DEBUT *Green Lantern* #164 (mayo 1983)
BASE Sector Espacial 2828
ALIADOS Alpha Lantern Corps, Hombres Omega **ENEMIGOS** Superboy-Prime
HISTORIA Procedente del planeta acuático Uxor, Hombre Verde fue Green Lantern durante años. Desobedeció la orden de los Guardianes del Universo de destruir el Gremio Araña, abandonó el Green Lantern Corps y se unió a los Hombres Omega. Tras morir a manos de los durlanianos, se eligió a un segundo Hombre Verde de Uxor, que se incorporó al cuerpo de élite Alpha Lantern.

GRETEL
DEBUT *Batgirl* #5 (mar. 2012)
NOMBRE REAL Lisly Bonner **BASE** Gotham City
ENEMIGOS Jefe Whittaker, Batman, Batgirl
HISTORIA Lisly era una reportera de investigación del *Gotham Flame* a quien el gánster Jefe Whittaker disparó en la cabeza. Sobrevivió y descubrió que había adquirido poderes hipnóticos. Bajo el nombre de Gretel, asesinó a Whittaker y su familia, e inició un vida criminal en Gotham. Cuando intentó matar a Bruce Wayne, se vio enfrentada a Batman y Batgirl, y fue derrotada.

GRID [Red]
DEBUT *Justice League* #23 (oct. 2013)
ALIADOS Sindicato del Crimen **ENEMIGOS** Liga de la Justicia
HISTORIA Programa de software que recopilaba información para Ciborg, creció y evolucionó en forma de virus informático viviente. Bajo esta nueva forma maligna, la inteligencia artificial sintiente atacó a la Liga de la Justicia y estableció una alianza con el Sindicato del Crimen de Tierra-3. Red exigía dos cosas a cambio de sus inestimables servicios: un cuerpo, procedente de las prótesis robóticas de Ciborg; y emociones, que eran su objetivo último.

HACKER
DEBUT *The Hacker Files* #1 (ago. 1992)
NOMBRE REAL Jack Marshall
BASE Raleigh
ALIADOS Sargento Steel, Speed Metal Kids **ENEMIGOS** Walter Sutcliffe
HISTORIA Marshall trabajaba para Digitronics, donde creó un ordenador con gran éxito comercial. Tras ser despedido por pedir una parte de los beneficios de la empresa, adoptó el nombre de usuario Hacker y robó sus datos. Se alió con los Speed Metal Kids, un grupo que resolvía problemas relacionados con ordenadores por todo el mundo.

HARJAVTI, RUMAAN Y SUMAAN
DEBUT *Justice League* #2 (jun. 1987)
BASE Bialya
ALIADOS Joker **ENEMIGOS** Reina de COLMENA, JLI
HISTORIA Rumaan Harjavti era un dictador de la nación africana de Bialya. Se unió con el Joker en un intento de derrotar a la Liga de la Justicia, y luego con la villana Reina Abeja (de COLMENA) para combatir a los Guardianes Globales. Tras ser asesinado por Reina Abeja, su hermano gemelo Sumaan adoptó su identidad y devino gobernante de Bialya.

HARRIGAN, HOP
DEBUT *All-American Comics* #1 (abr. 1939)
ALIADOS Escuadrón Estrella, Prop Wash **ENEMIGOS** Silas Crane, nazis
HISTORIA Aun careciendo de un entrenamiento formal como combatiente, Hop Harrigan fue uno de los pilotos más heroicos de la II Guerra Mundial. Voló en misiones secretas para el Ejército de EE UU, combatiendo a los nazis en Sudamérica y a los japoneses por todo el Pacífico. A veces usó el alias de Ángel Guardián, y en ocasiones unió fuerzas con el Escuadrón Estrella. Al acabar la guerra, combatió el crimen durante un tiempo bajo el nombre de Black Lamp.

HAYOTH
DEBUT *Suicide Squad* #45 (sep. 1990)
BASE Israel
ALIADOS Dr. Simon LaGrieve **ENEMIGOS** Kobra
HISTORIA Hayoth era un cuarteto de soldados superpoderosos que actuaban como fuerza de choque para el ejército israelí. Dybbuk era un forma sintiente de inteligencia artificial; Golem, un metamorfo; Judith era una guerrera experta en artes marciales; y Ramban, un mago. El equipo entró en conflicto con el Escuadrón Suicida, Superman y Átomo, y también estuvo activo en Israel.

HECKLER
DEBUT *The Heckler* #1 (sep. 1992)
NOMBRE REAL Stuart Moseley **BASE** Delta City
ALIADOS Ledge, Mr. Dude **ENEMIGOS** Boss Glitter, John Doe, Cosmic Clown
HISTORIA Stuart llevaba una vida tranquila regentando un café Skid Row en Delta City cuando una voz le dijo que se enfundara las mallas naranjas y amarillas de Heckler y luchara contra el crimen. Armado de sarcasmo, pero sin superpoderes, era notablemente resistente y se recuperaba con rapidez del daño físico. Se sabe que andaba con los igualmente estrafalarios héroes Hombre Plástico y Ambush Bug.

HELLHOUND
DEBUT *Catwoman Annual* #2 (jul. 1995)
NOMBRE REAL Kai **BASE** Gotham City
ENEMIGOS Canario Negro, Catwoman
HISTORIA Kai era el mejor alumno de artes marciales de un dojo secreto de Gotham hasta que entró Catwoman y lo derrotó. Rabioso de envidia, juró superarla en su carrera criminal, y se convirtió en Hellhound, un mercenario con predilección por los cuchillos y las dagas. Cuando murió, su identidad fue heredada por Jack Chifford, quien se unió a la Sociedad Secreta de Supervillanos.

HERO HOTLINE
DEBUT *Action Comics Weekly* #637 (ene. 1989)
BASE Nueva York
HISTORIA No todos los problemas requieren la ayuda de un héroe superpoderoso. Tex Thomson estableció una línea telefónica de emergencia (1-800-555-HERO), conocida como Hero Hotline, para que el público llamara a héroes menos poderosos para manejar emergencias cotidianas. Entre ellos se incluían Stretch, Hotshot, Diamondette, Microwavabelle, Private Eyes, Marie the Psychic Turtle, Rainbow Man, Mr. Muscle, Voice Over y Zeep the Living Sponge.

HORSEWOMAN [Amazona]
DEBUT *Demon Knights* #1 (nov. 2011)
NOMBRE REAL Clytemnestra **BASE** Avalón
ALIADOS Demon Knights **ENEMIGOS** Reina Buscadora
HISTORIA Amazona era una figura misteriosa que en ocasiones se unía a los Demons Knights en la Edad Media, y que siempre era vista a lomos de un caballo. Arquera experta, también se comunicaba telepáticamente con los caballos, lo que se cree que era su forma de conectar con la fuerza vital animal del Rojo. Aunque era parapléjica, usaba una montura y unas riendas mágicas para cabalgar.

HOT SPOT
DEBUT *Teen Titans* (Vol. 2) #1 (oct. 1996)
NOMBRE REAL Isaiah Crockett **BASE** Universidad Ivy, Rhode Island
HISTORIA Con 16 años, Isaiah estaba en su primer día de instituto cuando fue abducido por los alienígenas conocidos como H'san Nattal. Entonces supo que no era del todo humano, sino un híbrido alien-humano con poderes termoquinéticos creado por los H'san para ayudarles en su conquista de la Tierra. Isaiah escapó con los híbridos también abducidos Toni y Cody Moretti (Argent y Riesgo) y Audrey Spears (Prisma); se convirtieron en superhéroes y se agruparon en una nueva formación de los Jóvenes Titanes.

HOUNGAN
DEBUT *The New Teen Titans* #14 (dic. 1981)
NOMBRE REAL Jean-Louis Droo **BASE** París
ALIADOS Hermandad del Mal **ENEMIGOS** Nuevos Jóvenes Titanes
HISTORIA El sacerdote vudú Houngan convenció al científico informático Droo para combinar sus habilidades informáticas con las artes oscuras del vudú. Droo creó un muñeco vudú computerizado y una aguja electrónica con los que podía infligir un horrible dolor o provocar la muerte a sus víctimas. Adoptó el nombre de Houngan, se unió a la Nueva Hermandad del Mal y se convirtió en un ferviente seguidor de Cerebro.

HUMAN BOMB [Bomba Humana]
DEBUT *Battle for Blüdhaven* #1 (jun. 2006)
VERSIÓN ACTUAL *Human Bomb #1* (feb. 2013)
NOMBRE REAL Michael Taylor **BASE** Nueva York
HISTORIA Durante la Batalla por Blüdhaven, Taylor fue uno de los marines de EE UU con los que experimentó una organización llamada CORONA para convertirlos en bombas humanas. Taylor desobedeció la brutal orden del grupo de autodetonarse, y se unió a SHADE para salvar a otros soldados inocentes de convertirse en bombas involuntarias.

HUMPTY DUMPTY
DEBUT *Arkham Asylum: Living Hell* #2 (ago. 2003)
NOMBRE REAL Humphry Dumpler **BASE** Gotham City
ALIADOS Warren White, Máscara Negra **ENEMIGOS** Estertor, Dos Caras
HISTORIA Dumpler tenía un nombre desafortunado, una cabeza con forma de huevo y un deseo compulsivo de reparar objetos estropeados. Ello le llevó a descarrilar un convoy del metro, causando la muerte de una docena de personas. Encerrado en Arkham, se unió al grupo de Máscara Negra cuando el villano destruyó el manicomio, y luego fue miembro de la Sociedad Secreta de Supervillanos.

HUNTERS THREE [Tres Cazadores]
DEBUT *Animal Man* #1 (nov. 2011)
ALIADOS Putrefacción
ENEMIGOS Animal Man
HISTORIA Los Tres Cazadores fueron miembros del Rojo, la fuerza vital que conecta toda la vida animal del universo, y que también dio sus poderes a Animal Man. Tras su muerte se convirtieron en agentes de la Putrefacción, la fuerza asociada con la muerte y la corrupción. Adoptaron la forma de monstruos horrendos e iniciaron la persecución implacable de Animal Man y su familia.

HURRICANE
DEBUT *Fury of Firestorm: The Nuclear Men* #8 (jun. 2012)
BASE Londres
ALIADOS Firehawk **ENEMIGOS** Villanos, Pozhar
HISTORIA Hurricane fue creado por Zithertech y se convirtió en el Firestorm oficial británico. Podía generar rayos de energía y crear constructos. Luchó valerosamente junto a la Firestorm francesa, Firehawk, contra los Firestorms malvados. Murió combatiendo al monstruo transformador de energía Pozhar cuando sus creadores de Zithertech activaron un dispositivo asesino en su traje.

HURT, SIMON
DEBUT *Batman* #673 (jun. 2008)
NOMBRE REAL Thomas Wayne **BASE** Gotham City
ALIADOS Guante Negro **ENEMIGOS** Joker
HISTORIA Hurt tuvo muchos alias, entre ellos Dr. Muerte, Penitente y Jack el Destripador. Fue uno de los antepasados lejanos de Bruce Wayne, y un adorador del diablo. Tras obtener la inmortalidad, cofundó la misteriosa organización Guante Negro, que amenazó a Bruce y a su familia. Tras uno de sus muchos intentos fallidos de matar a Batman, escapó, pero el Joker lo drogó y lo enterró vivo.

HYBRID [Híbrido]
DEBUT *The New Teen Titans* #24 (oct. 1986)
ALIADOS Dayton **ENEMIGOS** Jóvenes Titanes, Blue Beetle
HISTORIA Tras la Crisis en Tierras Infinitas, un enloquecido Mento creó su propia versión de la Patrulla Condenada. Reunió a personas lesionadas de todo el mundo e implantó en sus cuerpos la aleación prometio para darles superpoderes. El resultado fue un grupo de infortunados villanos que incluía a Pteradón, Gorgón, Arpía, Mamotreto, Sirocco, Prometeo y Touchngo. El grupo se deshizo cuando Mento fue curado de su locura por Raven, de los Jóvenes Titanes.

I-CHING
DEBUT *Wonder Woman* #179 (nov.–dic. 1968)
ALIADOS Batman, Robin, Nightwing **ENEMIGOS** Rā's al Ghūl
HISTORIA Monje y último miembro vivo de una antigua secta que practicaba las artes místicas y creía en la íntima unión de ciencia y magia, I-Ching era también un maestro de las artes marciales, y ayudó a Wonder Woman a pulir sus habilidades de combate cuando ella perdió temporalmente sus poderes. Más tarde formó equipo con Batman, Nightwing y Robin, usando una combinación única de meditación y violencia para derrotar a Rās al Ghūl al borde mismo de un Pozo de Lázaro.

IMÁN
DEBUT *Superman Annual* #12 (ago. 2000)
NOMBRE REAL Diego Irigoyen **BASE** Ciudad de México
ALIADOS El Muerto, Ácrata, Superman **ENEMIGOS** Durán, Darkseid
HISTORIA Irigoyen era un renombrado científico mexicano que se hizo astronauta de STAR Labs. Mientras estaba en una misión en el espacio, su madre fue secuestrada y asesinada. Al regresar, desconsolado, Irigoyen diseñó un traje de combate metálico superpoderoso que le permitió combatir el crimen en México como el héroe Imán. También formó equipo con Superman y con los héroes locales El Muerto y Ácrata.

ÍNDIGO
DEBUT *Titans/Young Justice: Graduation Day* #1 (jul. 2003)
ENEMIGOS Outsiders, Jóvenes Titanes
HISTORIA Ser robótico del futuro, Brainiac 8 (descendiente del Brainiac original) retrocedió en el tiempo para presentarse como la inocente heroína Índigo. Al liberar «accidentalmente» a un Superman robot defectuoso, Índigo provocó la muerte de Donna Troy. A continuación se unió a los Outsiders, pero más tarde se reveló que había matado a Donna para asegurar el futuro de los Computadores Tiranos de Colu. Entonces los Outsiders y los Jóvenes Titanes se unieron para derrotarla.

INSECT QUEEN [Reina Insecto]
DEBUT *Legion of Super-Heroes* #82 (jul. 1996)
NOMBRE REAL Lonna Leing **BASE** Xanthu
ALIADOS Legión de Superhéroes **ENEMIGOS** Khunds, Robótica
HISTORIA Procedente del planeta Xanthu del siglo XXX, Reina Insecto poseía la capacidad de transformarse en un insecto y usar sus poderes. Como miembro de los Asombradores, un grupo de superseres creado para contrarrestar las incursiones khunds, chocó con la Legión de Superhéroes. Sin embargo, formó una alianza con ellos cuando el mundo ciborg Robótica invadió Xanthu.

INVICTUS
DEBUT *Green Lantern: New Guardians* #5 (mar. 2012)
BASE Orrery
ALIADOS Ángeles de Vega **ENEMIGOS** Larfleeze
HISTORIA Líder de los Ángeles de Vega, una raza pacífica que existió hace millones de años y que fue destruida por Larfleeze, Invictus surgió de la destrucción con poderes increíbles, como la capacidad de proyectar descargas de energía desde su cuerpo. Rompió la barrera entre dimensiones y construyó el Planetario, su propia recreación del sistema Vega.

I, SPYDER [Yo, Araña]
DEBUT *Seven Soldiers* #0 (abr. 2005)
NOMBRE REAL Thomas Ludlow Dalt **BASE** Keystone City
ALIADOS Siete Soldados de la Victoria **ENEMIGOS** Sheeda
HISTORIA Consumado luchador y arquero, Dalt era el hijo del villano Tom Ludlow Hallaway, el primer Araña, y mató a su hermano Lucas, el segundo Araña, para ser el único «Yo, Araña». Después de que los Siete Desconocidos le otorgasen la inmortalidad y aumentasen sus capacidades, Dalt se unió a los Siete Soldados de la Victoria para luchar contra las Sheeda, una raza maligna de hadas, mortíferas enemigas de la humanidad.

JANE DOE
DEBUT *Arkham Asylum: Living Hell* #1 (jul. 2003)
BASE Gotham City **ALIADOS** Máscara Negra, Mr. Zsasz, Luciérnaga
ENEMIGOS Gran Tiburón Blanco, Batman
HISTORIA Jane Doe era el alias usado por una asesina en serie que estudiaba la personalidad de sus víctimas, las asesinaba y luego adoptaba su identidad a la perfección, ya fueran hombre o mujer. Con una extraña habilidad para imitar las voces y el lenguaje corporal, durante un incidente llegó a ponerse la piel de un policía para irrumpir en el GCPD, matar al fiscal del distrito y disparar sobre James Gordon.

JANISSARY [Jenízara]
DEBUT *JLA Annual* #4 (ago. 2000)
NOMBRE REAL Selma Tolon **BASE** Bursa
ALIADOS JLA, Wonder Woman **ENEMIGOS** Circe
HISTORIA Tolon era una estudiante de medicina que, al regresar a su hogar en Turquía, descubrió la cimitarra del sultán Solimán el Grande y los encantamientos del Libro de la Eternidad de Merlín. Estos objetos místicos le otorgaron el poder del vuelo y superfuerza, y así se convirtió en la superheroína Jenízara. Usó sus poderes para defender su país, pero también ayudó a Wonder Woman cuando Circe atacó Nueva York.

JAX-UR
DEBUT *Adventure Comics* #289 (oct.1961)
VERSIÓN ACTUAL *Action Comics* #13 (dic. 2012)
ALIADOS General Zod **ENEMIGOS** Nightwing, Flamebird
HISTORIA Brillante pero desequilibrado científico de Krypton, Jax-Ur realizó un infame experimento que destruyó Wegthor, una de las lunas habitadas del planeta. Fue desterrado a la Zona Fantasma por su crimen, pero luego fue liberado por el general Zod y viajó a la Tierra. Aquí adoptó el alias de Dr. Phillings e inició una serie de experimentos execrables en STAR Labs.

JESTER [Bufón]
DEBUT *Freedom Fighters* #3 (ene. 2011)
NOMBRE REAL Charles Lane II
ENEMIGOS Orden Arcadiana, Luchadores por la Libertad
HISTORIA Nieto de Chuck Lane, el vigilante enmascarado del Escuadrón Estrella que combatió a los nazis, después de ayudar a su abuelo retirado a vengar la muerte de su padre a manos de la esotérica Orden Arcadiana, el joven Lane se convirtió en el nuevo Bufón y se dedicó al crimen. Luchó contra los Luchadores por la Libertad del Tío Sam, y llegó a secuestrar al vicepresidente de EE UU y a su esposa.

KHAN, RAMA
DEBUT *JLA* #62 (mar. 2002)
BASE Jarhanpur
ALIADOS Gamemnae **ENEMIGOS** Liga de la Justicia de América
HISTORIA Gran mago, Khan poseía los poderes de inmortalidad y superfuerza. En un combate contra Wonder Woman, destrozó el hasta entonces irrompible Lazo de la Verdad, lo cual desenredó la realidad haciendo que la existencia se definiera por la creencia en lugar de la verdad. Defensor elemental de Jarhanpur, combatió en varias ocasiones a la JLA, por ejemplo, en la imponente batalla de 1004 a.C.

KING FARADAY
DEBUT *Danger Trail* #1 (jul.–ago. 1950)
VERSIÓN ACTUAL *Infinity May and the Forever People # 6* (feb. 2015)
ALIADOS H. Bertinelli, Hombre Infinito **ENEMIGOS** Dick Grayson, Agente 1
HISTORIA Con el nombre clave de Yo-Espía, King Faraday era un agente del gobierno que dirigía la CBI (Oficina Central de Inteligencia). El Nuevo Dios Hombre Infinito le salvó la vida tras ser herido en una explosión. También trabajó en estrecha relación con la agencia secreta del gobierno conocida como Spyral, y ayudó a Helena Bertinelli a capturar a un agente renegado, Dick Grayson.

KINGDOM, THE [El Reino]
DEBUT *Batwing* #1 (nov. 2011)
BASE República Democrática del Congo
ALIADOS Batwing **ENEMIGOS** Masacre
HISTORIA El Reino estaba integrado por Dawnfire, Deity, Earth Strike, Josiah Kone, Razorwire, Staff, Steelback y Thunder Fall. El grupo luchó por la libertad de la República Democrática del Congo y luego desapareció. Más tarde, Batwing averiguó que Masacre había asesinado a tres de sus miembros; los otros andaban dispersos por el mundo, y el grupo estaba disuelto.

KISMET
DEBUT *Adventures of Superman* #494 (sep. 1992)
NOMBRE REAL Ahti
ALIADOS Eternidad, Superman **ENEMIGOS** Dominus, Krona
HISTORIA Entidad cósmica, miembro de los Señores del Orden, en posesión de poderes como proyección astral, viaje en el tiempo y manipulación de la realidad, Kismet tenía que proteger del mal al universo. El ascenso de Ahti al papel de Kismet le creó un enemigo eterno, Dominus, que ansiaba esa posición. Kismet ayudó con frecuencia a Superman y tuvo un papel crucial para acabar con la Guerra de Imperiex.

KOLE
DEBUT *Crisis on Infinite Earths* #3 (jun. 1985)
NOMBRE REAL Kole Weathers **BASE** Nueva York
ALIADOS Equipo Titanes **ENEMIGOS** Thia
HISTORIA Siendo adolescente, Kole fue víctima de los experimentos fallidos de su padre. La explosión nuclear resultante activó su metagén, que le permitía proyectar formas cristalinas. Se unió a los Jóvenes Titanes y luchó con valentía hasta que pareció perder la vida durante la Crisis en Tierras Infinitas, intentando proteger al Robin y la Cazadora de Tierra-2 de los demonios sombra del Anti-Monitor.

KORDAX
DEBUT *Atlantis Chronicles* #4 (jun. 1990)
BASE Atlantis
ALIADOS Koryak **ENEMIGOS** Poseidonios, Aquaman
HISTORIA Miembro de la realeza atlante, Kordax fue expulsado debido a su desagradable aspecto. Como descendiente de Atlantis, poseía superfuerza y telepatía marina. Ya adulto, regresó liderando un ejército de tiburones en un intento fallido de usurpar el trono de Atlantis. Su castigo supuso la pérdida de una mano y el destierro. Más tarde fue derrotado por Aquaman, y se quitó la vida.

KORYAK
DEBUT *Aquaman* #5 (ene. 1995)
BASE Atlantis
ALIADOS Aquagirl **ENEMIGOS** Anton Geist, Espectro
HISTORIA Koryak era el hijo de Aquaman y Kako, pero creció ignorante de la identidad de su padre y de su herencia real. Con el tiempo se trasladó a Atlantis y se rebeló contra los deseos de su padre. Viajó por los túneles bajo la ciudad de Poseidonis y liberó accidentalmente al maligno Kordax, el cual inició una guerra devastadora. Koryak murió más tarde, cuando el Espectro atacó Atlantis.

LAB RATS
DEBUT *Lab Rats* #1 (abr. 2002)
BASE El Campus
ALIADOS Abigail Gooss **ENEMIGOS** Robert Quinlan
HISTORIA Este grupo de adolescentes fue sujeto de prueba para un misterioso experimento de combate en realidad virtual. Alex, Dana, Gia, Isaac, Trilby, Wu y Poe llegaron a un campo de entrenamiento secreto, el Campus, donde fueron sometidos a peligros virtuales. Gia fue la primera en morir. Sus seis compañeros escaparon, pero más tarde morirían en el mundo real.

LADY FLASH
DEBUT *Flash* #7 (dic. 1987)
NOMBRE REAL Ivana Christina Borodin Molotova
ALIADOS Trinidad Azul **ENEMIGOS** Flash
HISTORIA Dos chicos y una chica llamada Christina fueron confiados al cuidado de un científico soviético, el cual creó un suero, Velocidad 9, que podía replicar la supervelocidad de Flash. Los tres combatieron a menudo con Flash. Tras ingerir el suero, Christina se puso un uniforme de Flash y se convirtió en Lady Flash, y se alió con uno de los más viejos enemigos de aquel: Vandal Savage.

LADY OF THE LAKE [Dama del Lago]
DEBUT *Aquaman* #1 (feb. 2003)
NOMBRE REAL Vivienne
BASE Mar Secreto
HISTORIA Espíritu acuático de poderes aparentemente ilimitados que ayudó a Aquaman y al rey Arturo. Era inmortal y vigilaba el Mar Secreto, un dominio encantado, también conocido como Aguas de la Verdad. Cuando Aquaman perdió la mano, ella se la reemplazó por otra compuesta de agua mágica que recibía sus poderes de ella misma.

LADY VIC
DEBUT *Nightwing* #4 (ene. 1997)
VERSIÓN ACTUAL *Batwing #23* (oct. 2013)
NOMBRE REAL Lady Elaine Marsh-Morton **BASE** Reino Unido
ALIADOS Doble Desafío, Bane **ENEMIGOS** Deadshot, Nightwing
HISTORIA Lady Vic era una auténtica aristócrata, artista marcial experta, soberbia atleta y una despiadada asesina de alquiler, aficionada a usar las armas herencia de su familia. Fue capturada por el Escuadrón Suicida, pero escapó a Gotham, donde intentó hacer volar Empresas Wayne. Fue derrotada por Batwing.

LADY WEEDS [Dama Maleza]
DEBUT *Swamp Thing Annual* #2 (dic. 2013)
BASE Servus (círculo polar ártico)
ENEMIGOS Cosa del Pantano
HISTORIA «Nacida» en el siglo XIX, Dama Maleza era un poderoso avatar del Verde, la fuerza elemental que conecta todas las formas de vida vegetal de la Tierra. Su naturaleza cruel la llevó a romper con el Verde y a traicionar a la Cosa del Pantano. Como resultado, quedó paralizada y perdió sus poderes. Más tarde devino avatar del Reino de las Máquinas, con un nuevo cuerpo compuesto totalmente de metal.

LADY ZAND
DEBUT *Young Justice* #50 (dic. 2002)
BASE Zandia
ENEMIGOS Young Justice, Solsticio, Wonder Girl
HISTORIA Lady Zand poseía numerosos poderes elementales, como la capacidad de dar órdenes al suelo de su país y transformarlo en un gigante colosal compuesto de tierra y roca. Era la cruel e irascible regente de Zandia, isla báltica que era un paraíso secreto para supervillanos fugitivos y también el cuartel general de la Iglesia de Sangre.

LANCE, KURT
DEBUT *Teen Titans* #8 (jun. 2012)
BASE Gotham City
ALIADOS Amanda Waller **ENEMIGOS** Canario Negro
HISTORIA Poco se sabe sobre los primeros años de Lance, antes de integrarse en un grupo de héroes conocido como Team 7. Igualmente misteriosos fueron los sucesos que rodearon a su supuesta muerte después de casarse con Dinah Drake (Canario Negro). Drake creía haberle matado con su «grito de canario», pero Lance estaba vivo y trabajaba con Amanda Waller para localizar a los Jóvenes Titanes.

LEATHER [Cuero]
DEBUT *Nightwing* #62 (dic. 2001)
NOMBRE REAL Mary Kay Tanner **BASE** Peckinpah (Texas)
ALIADOS Joker **ENEMIGOS** Nightwing
HISTORIA Como resultado del uso por parte de su madre de narcóticos experimentales ilegales, Mary nació con poderes metahumanos, una piel coriácea y unas uñas como cuchillas. De adolescente se unió a una banda que pasaba a inmigrantes ilegales entre México y EE UU. Su carácter psicótico y sus látigos de púas la convertían en un oponente formidable. Fue encarcelada, pero el Joker la liberó.

LEVIATHAN [Leviatán]
DEBUT *Batman: The Return* #1 (ene. 2011)
BASE Gotham City
ALIADOS Liga de Asesinos **ENEMIGOS** Batman Inc.
HISTORIA Misteriosa organización terrorista que pretendía la creación de un ejército de metahumanos alterados quirúrgicamente, Leviatán estaba liderado por Talia al Ghūl, y entre sus activos se hallaban el superespía nazi Dr. Dédalo, Hijo de Pyg, Goatboy y el Hereje. Leviatán proporcionaba drogas a los pobres de Gotham para intentar esclavizarlos y también maniobró para controlar a los niños de la ciudad.

LIBERTY BELLE
DEBUT *Boy Commandos* #1 (dic. 1942)
NOMBRE REAL Elizabeth «Libby» Lawrence-Chambers **BASE** Nueva York
ALIADOS Escuadrón Estrella **ENEMIGOS** Barón Blitzkrieg, Capitán Nazi
HISTORIA Descendiente de Miss Liberty, heroína de la guerra de Independencia, Libby obtuvo poderes mediante un vínculo místico con la Campana de la Libertad, y se convirtió en Liberty Belle, miembro fundador del Escuadrón Estrella. Tras ser irradiada por el Barón Blitzkrieg, obtuvo la capacidad de manipular el sonido. Décadas después se volvería a enfundar el uniforme para luchar con la JSA durante la Crisis Infinita.

LIGHTNING LORD [Señor del Relámpago]
DEBUT *Superman* #147 (ago. 1961)
NOMBRE REAL Mekt Ranzz **BASE** Winath
ALIADOS Legión de Supervillanos
ENEMIGOS Legión de Superhéroes
HISTORIA Cuando Mekt Ranzz y sus hermanos fueron atacados por bestias del relámpago en Korbal, obtuvieron el poder de absorber electricidad y proyectar poderosas descargas de energía. Sus hermanos se unieron a la Legión de Superhéroes, pero él decidió usar sus poderes para el mal como Señor del Relámpago.

LIONHEART [Corazón de León]
DEBUT *Justice League International Annual* #4 (verano 1993)
NOMBRE REAL Richard Plante **BASE** Londres
ALIADOS Liga de la Justicia Internacional **ENEMIGOS** Parásitos aliens
HISTORIA Descendiente directo del rey Ricardo I, Plante era un trabajador portuario que recibió un traje de combate de alta tecnología, el cual le otorgaba fuerza aumentada y vuelo. Como el héroe Corazón de León, portaba una espada energética y combatía el crimen, y colaboró ocasionalmente con la JLI. Su primera misión fue impedir que una invasión de parásitos alienígenas llevara el infierno a su territorio.

LITTLE MERMAID [Sirenita]
DEBUT *Super Friends* #9 (dic. 1977)
NOMBRE REAL Ulla Paske **BASE** Denmark
ALIADOS Global Guardians, JLE **ENEMIGOS** Jack O'Lantern, Queen Bee, Bialya
HISTORIA Híbrida atlante, Ulla poseía poderes mutantes que le permitían volar, respirar bajo el agua y transformar sus piernas en aletas. Como Sirenita fue miembro fundador de Guardianes Globales, y también colaboró con la Liga de la Justicia. En la batalla por Bialya, resultó aparentemente muerta a manos del villano Jack O'Lantern, pero más tarde fue vista en acción con los Guardianes.

LODESTONE
DEBUT *Doom Patrol* #3 (dic. 1987)
NOMBRE REAL Rhea Jones **BASE** Kansas City
ALIADOS Arani Desai **ENEMIGOS** Geománticos
HISTORIA En su adolescencia, Rhea Jones fue expuesta a una sobredosis de radiación electromagnética, debido a la cual adquirió superfuerza, el poder de volar y la capacidad de atraer o repeler objetos metálicos. Fue reclutada como miembro de la Patrulla Condenada. Sufrió una metamorfosis que mejoró sus poderes y alteró su apariencia, y más tarde se asoció con un clon de Superboy.

LONAR
DEBUT *Forever People* #5 (oct.–nov. 1971)
VERSIÓN ACTUAL *Threshold* #3 (mayo 2013)
BASE Nueva Génesis **ALIADOS** Blue Beetle **ENEMIGOS** Darkseid
HISTORIA Lonar era uno de los Nuevos Dioses, famoso por su bravura y habilidad guerrera cuando entraba en batalla a lomos de su caballo Tronador. Defendió Nueva Génesis de las incursiones de Darkseid, y no dudó en proteger otras tierras frente al Señor Oscuro. En el planeta Tolerancia formó una inverosímil alianza con Blue Beetle en un concurso de cazarrecompensas conocido como *The Hunted*.

LOOSE CANNON [Bala Perdida]
DEBUT *Action Comics Annual* #5 (1993)
VERSIÓN ACTUAL *Teen Titans* #11 (sep. 2012) y también *Bloodlines* #1 (abr. 2016)
NOMBRE REAL Eddie Walker **BASE** Metrópolis
ALIADOS Maggie Sawyer, Erradicador **ENEMIGOS** Lissik, Glonth, Pritor
HISTORIA Eddie era un detective de policía que, atacado por parásitos alienígenas, obtuvo el poder de transformarse en un enorme monstruo azul. Como Bala Perdida, se unió a los Jóvenes Titanes, pero luego traicionó al equipo.

LORD DEATH MAN [Lord Muerte]
DEBUT *Batman* #180 (mayo 1966)
BASE Japón
ENEMIGOS Batman, Outsiders, Mr. Desconocido
HISTORIA Misterioso jefe criminal que podía regresar de la muerte; en un macabro incidente, volvió a la vida en medio de una autopsia y masacró a varias personas de un hospital. Tenía además fuerza y resistencia superhumanas, que usó para combatir a Batman, los Outsiders y Garra. Rās al Ghūl llegó a intentar extraer los fluidos regenerativos de su cuerpo.

LORD SOLOVAR
DEBUT *Flash* #106 (abr.–mayo 1959)
VERSIÓN ACTUAL *Flash* (Vol. 4) #9 (jul. 2012)
BASE Ciudad Gorila
ALIADOS Flash **ENEMIGOS** Gorila Grodd
HISTORIA Solovar era el rey de los superpoderosos simios de Ciudad Gorila. Uno de sus deberes era absorber los serenos y positivos pensamientos de sus súbditos. Era un dotado telépata y un gobernante benévolo. Cuando Gorila Grodd amenazó con usurpar su trono, Solovar buscó la ayuda del segundo Flash, Barry Allen.

LUMP
DEBUT *Mister Miracle* #7 (mar.–abr. 1972)
BASE Apokolips
ALIADOS Abuelita Bondad **ENEMIGOS** Mr. Milagro, Batman
HISTORIA Monstruo de Apokolips, Lump tenía el poder de moldear su cuerpo en cualquier forma que deseara. Usaba esta habilidad para atraer a sus enemigos a la Arena de los Dioses, un dominio dentro de su propia mente. El Nuevo Dios Mr. Milagro libró una batalla en el interior del mundo-mente de la criatura y venció, volviendo loco a Lump. Más tarde, este perdió la vida en un combate con Batman.

LYNX
DEBUT *Robin* #1 (ene. 1991)
NOMBRE REAL Ling **BASE** Gotham City **ALIADOS** Dragones Fantasma, Rey Serpiente, Pingüino **ENEMIGOS** Robin, Batgirl **HISTORIA** Formidable artista marcial y asesina implacable, Ling se inició como ladrona en las calles de China, trabajando para Rey Serpiente y su banda de Dragones Fantasma. Más tarde tomó el nombre de Lince y se hizo asesina de alquiler para el Pingüino en Gotham. Finalmente regresó a Hong Kong, destronó a Rey Serpiente y tomó el control de los Dragones Fantasma. Murió cuando extendía sus operaciones a Gotham.

MADAME .44
DEBUT *All Star Western* #117 (feb.–mar. 1961)
VERSIÓN ACTUAL *All-Star Western #30* (jun. 2014)
NOMBRE REAL Jeanne Walker **BASE** Mesa City
HISTORIA El padre de Jeanne murió cuando unos ladrones hicieron estallar su mina de oro. Ella quedó atrapada dentro y, al excavar para salir, se encontró en una tierra misteriosa con dos lunas. Derrotó a Cerbero, el demoníaco señor de ese extraño mundo, y emergió de la mina como la heroína Madame .44, armada y decidida a vengar el asesinato de su padre.

MADEMOISELLE MARIE
DEBUT *Star-Spangled War Stories* #84 (ago. 1959)
NOMBRE REAL Josephine Tautin
BASE El Castillo (Suiza)
HISTORIA Muchas valientes mujeres francesas han luchado por la justicia bajo el nombre de Mademoiselle Marie. Una de las más famosas actuó tras las líneas enemigas en la Francia ocupada de la II Guerra Mundial, como saboteadora, espía y soldado para la resistencia francesa. Intrépida y letal, luchó a menudo junto al sargento Rock. Tautin fue la última heroína en llamarse Mademoiselle Marie.

MAGEDDON [Magedón]
DEBUT *JLA* #37 (ene. 2000)
ENEMIGOS Orión, Liga de la Justicia
HISTORIA Magedón fue creado por los Antiguos Dioses como una máquina de guerra sintiente. Podía proyectar rayos de energía letales y controlar las mentes, convirtiendo a los seres de cualquier especie en belicosos salvajes. Viajó por el universo y finalmente se asentó en la Tierra, donde combatió a Orión y la Liga de la Justicia. Cuando el superhéroe mexicano Aztek se sacrificó para debilitarlo, Superman fue capaz de absorber su energía y desactivarlo.

MAGUS
DEBUT *Green Arrow* #17 (abr. 2013)
BASE Praga
HISTORIA El misterioso Magus podía teleportarse y transformar su cuerpo a voluntad; también se creía que era inmortal. Aun siendo ciego, era sumamente experto en el combate sin armas, y además podía expeler de su cuerpo un peligroso humo rojo que desorientaba, o incluso mataba, a sus oponentes. Fue miembro de la sociedad secreta de los Outsiders y aliado de Green Arrow. En una ocasión se llegó a disfrazar como un superhéroe.

MAN-OF-BATS [Murciélago Jefe]
DEBUT *Batman* #86 (sep. 1954)
VERSIÓN ACTUAL *Batman Incorporated #0* (nov. 2012)
NOMBRE REAL William «Bill» Águila Grande **BASE** Dakota del Sur
ALIADOS Cuervo Rojo, Batman Inc. **ENEMIGOS** Leviatán, Dr. Hurt
HISTORIA Inspirado por Batman, este nativo americano dejó su carrera de médico para convertirse en Murciélago Jefe, un vigilante luchador contra el crimen. Su hijo se convirtió en Cuervo Rojo y ambos se unieron al Club de Héroes y después a Batman Inc. Fueron valiosos aliados de Bruce Wayne y ayudaron a derrotar a Leviatán.

MASACRE
DEBUT *Batwing* #1 (nov. 2011)
NOMBRE REAL Isaac Zavimbe **BASE** África
ENEMIGOS Batwing, el Reino
HISTORIA Zavimbe fue un niño soldado en África, entrenado para convertirse en una máquina de matar humana. Empezó a asesinar sistemáticamente a los miembros del Reino, grupo de superhéroes africanos, y ya había eliminado a varios de ellos cuando se enfrentó con Batwing, que le ganó la partida y lo desenmascaró como su propio hermano, Isaac.

MATSUDA, SHIHAN
DEBUT *Detective Comics* #0 (nov. 2012)
BASE Himalaya
ALIADOS Bruce Wayne **ENEMIGOS** Mio
HISTORIA Tras la muerte de sus padres, Bruce Wayne viajó a un remoto monasterio en el Himalaya, donde se entrenó con el legendario monje guerrero Shihan Matsuda. Maestro del control mental, Matsuda enseñó a Wayne que estaba destinado a alzarse como un dios, y formó al joven en el combate y el uso de armas. Matsuda fue asesinado por su hija, Mio.

MAWZIR
DEBUT *Hitman* #1 (abr. 1996)
BASE Hell
ALIADOS Arkannone **ENEMIGOS** Tommy Monaghan, Catwoman
HISTORIA En los últimos días de la II Guerra Mundial, cinco soldados nazis fueron colgados por crímenes de guerra. Sus almas fueron al Infierno, donde los Arkannone, Señores de las Armas, los transformaron en el demonio de diez brazos Mawzir. Este monstruo chocó a menudo con Catwoman y Tommy Monaghan. Tras ser destruido por Monaghan, los Arkannone lo devolvieron a la vida.

MAYA
DEBUT *Justice League Europe* #47 (feb. 1993)
NOMBRE REAL Chandi Gupta **BASE** India
ALIADOS Liga de la Justicia Europa **ENEMIGOS** Dominador, Sonar
HISTORIA Siendo adolescente, Chandi recibió varios poderes elementales de la diosa Maya. Era capaz de controlar y emitir fuego y agua, y usó su poder para luchar contra el crimen, armada con flechas místicas compuestas de esos dos elementos. Se alió con la JLE para impedir que el villano Sonar conquistara Europa; y más tarde, con la ayuda de la Liga, frustró el plan del alien Dominador de aniquilar la Tierra.

MAZURSKY, NINA
DEBUT *Flashpoint: Frankenstein and the Creatures of the Unknown* #1 (ago. 2011)
VERSIÓN ACTUAL *Frankenstein, Agent of S.H.A.D.E.* #1 (nov. 2011)
ALIADOS Comando de Monstruos **ENEMIGOS** Humánidos
HISTORIA Mazursky era una científica que trabajaba para SHADE creando cepas genéticas humanas más potentes. Sus primeros sujetos fueron los peligrosos monstruos que formaron el Comando de Monstruos. Mazursky desarrolló una segunda generación de monstruos con mayor éxito, pero debido a sus experimentos, ella misma quedó transformada en un híbrido humano-anfibio.

MEKANIQUE
DEBUT *Infinity Inc.* #19 (oct. 1985)
ALIADOS Per Degaton, profesor Malachi Zee **ENEMIGOS** Escuadrón Estrella
HISTORIA Robot del siglo XXIII enviado atrás en el tiempo para alterar la historia e impedir que se produjera una rebelión de esclavos, Mekanique llegó a 1942 y usó sus poderosos rayos de energía para combatir al Escuadrón Estrella. Luego se unió al comandante Steel para luchar contra su nieto Acero, Infinity Inc. y la Liga de la Justicia. Tras perder esa batalla, Mekanique desapareció; pero un robot dorado similar, llamado Matrix, fue visto más tarde en Tierra-2.

MERCENARIES [Mercenarios]
DEBUT *G.I. Combat* #242 (jun. 1982)
ENEMIGOS Coronel Q
HISTORIA Tres hombres de la Legión Extranjera francesa desertaron y se convirtieron en soldados de fortuna. El grupo lo componían el estadounidense Gordon, el británico Philip «Prince» Edwards y el alemán Horst Brenner. Juntos recorrieron el mundo luchando por cualquier ejército que pudiera pagarlos. Eran expertos en el combate armado y cuerpo a cuerpo, y mostraban una gran lealtad hacia sus pagadores.

MERRY, LA CHICA DE LOS MIL TRUCOS
DEBUT *Star Spangled Comics* #81 (jun. 1948)
NOMBRE REAL Merry Pemberton King **BASE** Civic City
ALIADOS Star-Spangled Kid, Stripesy **ENEMIGOS** Brainwave
HISTORIA Inteligente y soberbia atleta, la hermana adoptiva de Star-Spangled Kid se convirtió en la Chica de los Mil Trucos, usando diversos artefactos para combatir el crimen. Sustituyó a Stripesy cuando quedó incapacitado y, en sus últimos años, contribuyó a formar un equipo de héroes veteranos conocido como Old Justice. Era la madre del supervillano Brainwave y de la infortunada heroína Gimmix.

METALEKS
DEBUT *Action Comics* #11 (sep. 2012)
ENEMIGOS Multitud, Superman
HISTORIA Los metaleks eran alienígenas que viajaron hasta la Tierra cuando su planeta fue destruido por la Multitud. Tomando la forma de maquinaria pesada de construcción, como excavadoras y roturadoras gigantes, los metaleks intentaron alterar su nuevo mundo para adaptarlo a sus necesidades, pero no tardaron en chocar con los terrestres. Algunos fueron capturados por el gobierno británico, y otros fueron derrotados por Superman.

MINION
DEBUT *New Titans* #114 (sep. 1994)
NOMBRE REAL Jarras Minion
ALIADOS Jóvenes Titanes, Ciborg **ENEMIGOS** Raven
HISTORIA Minion escapó de la destrucción de su planeta natal, Talyn, usando una poderosa armadura con enlaces cibernéticos, la Omegadrome. Viajó a la Tierra, donde se alió con los Jóvenes Titanes para derrotar a Psimon, el villano responsable de la destrucción de Talyn. Luego se unió a los Nuevos Jóvenes Titanes, a quienes ayudó a derrotar a una Raven maligna, y finalmente entregó su armadura a Ciborg.

MIRAGE [Espejismo]
DEBUT *The New Titans Annual* #7 (1991)
NOMBRE REAL Miriam Delgado **BASE** Nueva York
ALIADOS Nuevos Titanes **ENEMIGOS** Lord Caos
HISTORIA Delgado podía hacerse pasar por otra persona creando ilusiones psíquicas en torno a su cuerpo. Como Espejismo se unió a los Equipo Titanes, que retrocedieron en el tiempo para impedir el nacimiento del hijo de Donna Troy, el villano semidivino Lord Caos. Más tarde se enamoró de Nightwing, y se disfrazó como la novia de este, Starfire.

MIST I & II [Niebla I y II]
DEBUT *Adventure Comics* #67 (oct. 1941) (Mist I); *Starman* #0 (oct. 1994) (Mist II)
NOMBRE REAL Nash (apellido desconocido) **BASE** Opal City
ALIADOS Kyle, Mary Marvel **ENEMIGOS** Jack Knight (segundo Starman)
HISTORIA El primer Niebla era un científico que creó un dispositivo para transformar objetos y seres vivos en un fina niebla, haciéndolos invisibles. Su odio hacia la familia Knight se lo transmitió a su hijo Kyle (muerto a manos del Starman Jack Knight) y a su nieta Nash, que fue la segunda y más letal Niebla.

MISTER BLOOM
DEBUT *Batman* #43 (oct. 2015)
BASE Gotham City
HISTORIA Mr. Bloom era tanto un supervillano como un traficante de influencias, que dispersaba sus malignas semillas por Gotham como una mala hierba. Sus semillas eran mortíferos injertos Manbat que otorgaron superpoderes a una nueva ola de criminales, como Precious Precious, Gee Gee Heung y Qi Tsu. Mr. Bloom usó esos injertos para convertirse él mismo en un asesino superfuerte, con garras afiladas y la capacidad de estirar su cuerpo de forma extraordinaria.

MISTER COMBUSTIBLE
DEBUT *Detective Comics* #6 (abr. 2012)
BASE Gotham City
ALIADOS Pingüino **ENEMIGOS** Batman
HISTORIA Delincuente de poca monta con un talento natural para los explosivos, se unió como aprendiz de gánster a la banda del Pingüino, y por un tiempo fue uno de los peones de Bane, cuando el Sindicato del Crimen soltó por Gotham a los internos del Asilo Arkham. Durante la posterior Guerra de Arkham, su cabeza en forma de bombilla fue destrozada por Ferdie, el muñeco viviente del Ventrílocuo.

MISTER TOXIC
DEBUT *Detective Comics* #6 (abr. 2012)
NOMBRE REAL Hugh Marder **BASE** Gotham City
ALIADOS Pingüino **ENEMIGOS** Batman
HISTORIA Durante el día, Marder era el director de Mecha-North Corp., filial de Empresas Wayne; por la noche, era Gas Man. Más tarde apareció como Mr. Toxic, con el poder de emitir un gas letal y descargas de energía a voluntad. En un combate con Batman en el laboratorio de Mecha-North, se reveló que Marder había muerto en un accidente radiactivo, y que Mr. Toxic era su clon.

MOGO
DEBUT *Green Lantern* #188 (mayo 1985)
VERSIÓN ACTUAL *Green Lantern Corps* #13 (dic. 2012)
BASE Sector 2261
ALIADOS Kyle Rayner, Green Lantern Corps **ENEMIGOS** Despotellis
HISTORIA Planeta viviente y sensible que se convirtió en el Green Lantern del Sector 2261, Mogo fue el responsable del crucial sistema de rastreo de los anillos de poder, guiando a los anillos hasta los nuevos Green Lanterns. También tuvo un papel importante en la batalla contra Superboy-Prime.

MONGREL
DEBUT *Hawkman Annual* #1 (sep. 1993)
NOMBRE REAL Josh Xan
ALIADOS Hawkman, Quorum **ENEMIGOS** Solomon Grundy, Superboy-Prime
HISTORIA Parásitos alienígenas dieron a este vietnamita afroamericano el poder de lanzar rayos de «fuerzaoscura» por las manos. Con el nombre de Mongrel, usó sus poderes para ayudar a Hawkman durante la crisis «Bloodlines». Luego se unió a otros adolescentes que habían adquirido poderes de los aliens para combatir el crimen como Grupo Sangriento. Fue asesinado junto a sus compañeros por Superboy-Prime.

MONOCLE [Monóculo]
DEBUT *Flash Comics* #64 (mayo 1945)
VERSIÓN ACTUAL *Forever Evil* #1 (nov. 2013)
NOMBRE REAL Jonathan Cheval **BASE** Nueva York
ALIADOS Merlyn, Deadshot **ENEMIGOS** Hawkman, JSA
HISTORIA Cheval, un óptico que se dedicó al crimen tras perder todo su dinero, usó sus conocimientos para convertirse en Monóculo, y diseñó armas basadas en lentes que podían proyectar luz, calor, láseres y rayos cósmicos. Fue miembro de la Sociedad Secreta de Supervillanos, y más tarde fue eliminado por Manhunter.

MORTALLA
DEBUT *Orion* #6 (nov. 2000)
BASE Apokolips
ALIADOS Darkseid **ENEMIGOS** Orión
HISTORIA No está claro si Mortalla era esposa o concubina de Darkseid, pero de lo que nadie dudaba era de sus mortíferos poderes: podía matar a su oponente con un simple toque. Sin embargo, prefería usar el miedo para derrotar a sus enemigos. Tras la muerte de Darkseid y la subida de Orión al trono del Señor Oscuro, Mortalla sedujo a Orión. Más tarde murió a manos de un asesino desconocido.

MRS. NYXLY [Sra. Nyxly]
DEBUT *Action Comics* #1 (nov. 2011)
NOMBRE REAL Nyxlygsptlnz **BASE** Metropolis
ALIADOS Mr. Mxyzptlk, Superman **ENEMIGOS** Vyndktvx
HISTORIA Poderosa duende de la quinta dimensión, Nyxlygsptlnz era hija del rey Brpxz y esposa de Mr. Mxyzptlk, enemigo de Superman. Se ocultaba en Metrópolis del celoso rival de su marido, Vyndktvx, que había matado a su padre y herido gravemente a su esposo, y acudió en ayuda del Hombre de Acero cuando este se enfrentó a Vyndktvx y el Ejército Anti-Superman.

MURK
DEBUT *Aquaman* #17 (abr. 2013)
BASE Atlantis
ALIADOS Orm **ENEMIGOS** Carroñero
HISTORIA Fiero soldado consagrado a proteger Atlantis de la «maldad del hombre», Murk era increíblemente fuerte y cruel. Fue entrenado en las fosas de fuego, y lideró la tropa de élite conocida como Guardia de Combate. Luchó por el rey Orm, combatiendo a los trols de fuego y a los Seis Profundos; pero, cuando Aquaman regresó al trono, Murk se rebeló contra su actitud tolerante hacia los humanos.

MUSKETEER [Mosquetero]
DEBUT *Detective Comics* #215 (ene. 1955)
VERSIÓN ACTUAL *Batman Incorporated #0* (nov. 2012)
NOMBRE REAL Jean-Marie (apellido desconocido)
ALIADOS Batman, Club de Héroes **ENEMIGOS** Guante Negro
HISTORIA Este francés misterioso se inspiró en las proezas de Batman para comenzar una carrera de luchador disfrazado contra el crimen. Fue uno de los miembros fundadores de los Guardianes Globales, y más tarde respondió a la llamada de su ídolo para unirse a Batman Inc. en la lucha contra el Guante Negro.

NAIAD [Náyade]
DEBUT *Firestorm the Nuclear Man* #90 (oct. 1989)
NOMBRE REAL Mai Miyazaki
ENEMIGOS Shogun Oil Company
HISTORIA La japonesa Mai Miyazaki, entusiasta activista medioambiental, pilotaba su lancha cerca de una plataforma petrolífera del Pacífico con una fuga, cuando el capitán de la plataforma incendió las aguas oleosas y ella quedó envuelta en llamas. Rescatada por el espíritu de la Tierra, Maya, recibió poderes que la convirtieron en elemental del agua del planeta. Como Náyade controlaba el agua en todas sus formas.

NEON THE UNKNOWN [Neón el Desconocido]
DEBUT *Hit Comics* #1 (jul. 1940)
NOMBRE REAL Tom Corbett, Langford Terrill **UNIVERSO** Tierra-2
ALIADOS Tío Sam y los Luchadores por la Libertad **ENEMIGOS** Fuerzas del Eje
HISTORIA Corbett se convirtió en el primer Neón tras beber en un lago de aguas mágicas, y obtuvo los poderes de volar y lanzar poderosas descargas de energía por las manos. Se unió a los Luchadores por la Libertad y luchó en la II Guerra Mundial. Tras la guerra desapareció, y más adelante fue encontrado por Langford Terrill, el Rayo original, que bebió del mismo lago y se convirtió en el segundo Neón.

NERGAL
DEBUT *Green Lantern Annual* #9 (sep. 2000)
BASE Kurnugi
ENEMIGOS Ninurta, Liga de la Justicia de América
HISTORIA Alienígena inmortal de poderes casi ilimitados, Nergal dejó el planeta Oa y viajó por el universo durante milenios antes de establecerse en la Tierra. Se convirtió en un dios tiránico para los mesopotámicos, pero fue derrotado por uno de los primeros Green Lanterns de la Tierra y enviado al sector del Infierno conocido como Kurnugi. Escapó y volvió a ser derrotado, esta vez por la JLA.

NIGHTBLADE
DEBUT *Green Lantern Annual* #2 (1993)
NOMBRE REAL Nik Mayak
ALIADOS Grupo Sangriento **ENEMIGOS** Solomon Grundy, Superboy-Prime
HISTORIA Un accidente de coche le costó a Nik Mayak el uso de las piernas, pero en el hospital trabajó duro para entrenar su tren superior y practicó el lanzamiento de cuchillo. Cuando parásitos alienígenas atacaron el hospital y se bebieron su líquido cefalorraquídeo, él obtuvo el poder de regenerar sus miembros dañados. Recuperado, luchó contra el crimen como Nightblade y se unió a los superhéroes de Grupo Sangriento.

NIGHTHAWK
DEBUT *Western Comics* #5 (sep.–oct. 1948)
VERSIÓN ACTUAL *All-Star Western* #6 (abr. 2012)
NOMBRE REAL Hannibal Hawkes **BASE** Salvaje Oeste
HISTORIA Hawkes aún era un niño cuando zarpó a bordo de un ballenero en 1861. Tras el asesinato del capitán del barco, Hawkes juró combatir la injusticia en el mundo. Más tarde se unió a otra pistolera, Canela, y juntos se convirtieron en los cazaforajidos más temidos del Oeste. Ambos héroes usaban un medallón especial, hallado en un enterramiento indio, que mejoraba su fuerza y su capacidad de recuperación.

NIGHTRUNNER
DEBUT *Detective Comics Annual* #12 (feb. 2011)
NOMBRE REAL Bilal Asselah **BASE** Clichy-sous-Bois (Francia)
ALIADOS Batman, Robin
HISTORIA Bilal era un estudiante universitario en París y un soberbio atleta que, a raíz de la muerte de su mejor amigo en un disturbio racial, se convirtió en Nightrunner para impedir el estallido de una guerra civil en su ciudad. Batman y Robin lo reclutaron como miembro francés de Batman Inc., y juntos acabaron con un círculo de esclavitud infantil.

NOCTURNA
DEBUT *Detective Comics* #529 (ago. 1983)
VERSIÓN ACTUAL *Detective Comics #9* (jul. 2012)
NOMBRE REAL Natalia Mitternacht **BASE** Gotham City
ALIADOS Sociedad Secreta de Supervillanos **ENEMIGOS** Batwoman
HISTORIA Encerrada en el Asilo Arkham por haber asesinado a su marido, Natalia escapó y acechó en las calles de Gotham como Nocturna, exhibiendo muchos rasgos propios del vampirismo, como hipnotismo y fuerza aumentada. Más tarde se unió a la Sociedad Secreta de Supervillanos.

NUCLEAR FAMILY [Familia Nuclear]
DEBUT *The Outsiders* #1 (nov. 1985)
BASE California
ALIADOS Sociedad Secreta de Supervillanos **ENEMIGOS** Outsiders
HISTORIA Esta familia de androides –llamados Papá, Mamá, Grandullón, Hermanita, Mocoso y Perro– fue creada por un científico trastornado, Eric Shanner, que dio a cada miembro poderes letales, como la capacidad de emitir radiación nuclear y calor intenso. La familia Nuclear destruida durante un combate con los Outsiders.

ORACLE [Oráculo]
DEBUT *Supergirl* (Vol. 6) #16 (mar. 2013)
HISTORIA El enigmático y todopoderoso ser cósmico conocido como el Oráculo despertó cuando el clon kryptoniano H'El viajó a la Tierra decidido a destruirla en un loco intento de salvar Krypton, su planeta muerto tiempo atrás. Oráculo ha tenido el mismo papel desde el alba de los tiempos: servir como testigo de cada mundo agonizante y advertir de la destrucción inminente de un planeta. Desapareció cuando Supergirl salvó la Tierra de las maquinaciones de H'El. Luego reapareció por la destrucción de Tierra-2, así como durante el suceso Convergencia.

ODD MAN
DEBUT *Detective Comics* #487 (dic. 1979–ene 1980)
NOMBRE REAL Clayton «Clay» Stoner **BASE** River City
ENEMIGOS Faraón, Reina del Nilo **AFILIACIÓN** Hero Hotline
HISTORIA Único campeón de River City, Odd Man hacía honor a su nombre (Hombre Raro); su aspecto bufonesco, sus artilugios ocultos y sus absurdas armas eran muy eficaces para desorientar y derrotar a sus oponentes. Ridiculizó a duros criminales, abatió a ladrones de joyas que se hacían pasar por la reencarnación de la Reina del Nilo y su Faraón, y siguió actuando con la agencia de superhéroes Hero Hotline.

O.S.S. (Oficina de Servicios Estratégicos)
DEBUT *G.I. Combat* #192 (jul. 1976)
BASE Washington D. C.
ALIADOS Escuadrón Blackhawk
HISTORIA Al empezar la II Guerra Mundial, el gobierno de EE UU reunió un grupo de hombres y mujeres para formar la Oficina de Servicios Estratégicos; actuaban como espías, trabajando como enlaces para el Escuadrón Blackhawk y realizando peligrosas misiones secretas. Sus miembros usaban nombres clave como Halcón, Sombra, Velocista y Mangosta. Después de la guerra, la O. S. S. se integró en la CIA.

PAPA MIDNITE
DEBUT *Hellblazer* #1 (ene. 1988)
VERSIÓN ACTUAL *Constantine #4* (ago. 2013)
NOMBRE REAL Linton Midnite **BASE** Club Midnite (Nueva York)
ENEMIGOS John Constantine, Nerón
HISTORIA Papa Midnite era un sacerdote vudú haitiano, propietario de un club nocturno. El demonio Nerón tomó posesión del club, y Midnite embaucó a su viejo enemigo, el sabueso de lo oculto John Constantine, para que lo ayudara a recuperarlo. Nerón los envió al Infierno, pero Constantine escapó abandonando a Midnite a su suerte.

PERIL, JOHNNY
DEBUT *Comic Cavalcade* #19 (feb.–mar. 1947)
VERSIÓN ACTUAL *Justice League Dark* #11 (Sept. 2012)
HISTORIA El pasado de Peril está rodeado de misterio, y su nombre es, casi con seguridad, un alias. Entre otras cosas, ha sido reportero, soldado de fortuna y detective privado especializado en lo oculto. Fue esto último lo que le llevó a implicarse en incidentes sobrenaturales en colaboración con la médium Heather Storm. Peril trabajó como científico en la agencia ARGUS, usando sus conocimientos de biología y tecnología para combatir a las fuerzas mágicas malignas.

PERKINS, NEPTUNE
DEBUT *Flash Comics* #66 (ago.–sep. 1945)
BASE Hawái
ALIADOS Young All-Stars **ENEMIGOS** Sociedad Secreta de Supervillanos
HISTORIA Híbrido de humano y delfín, Perkins podía contener la respiración bajo el agua durante siete minutos. Sus manos y sus pies palmeados le convertían en un nadador excepcional, y podía comunicarse con las criaturas marinas. Se unió a Young All-Stars y luchó junto a ellos en la II Guerra Mundial. Años después moriría defendiendo Atlantis durante la Crisis Infinita.

PERSUADER [Persuasor]
DEBUT *Adventure Comics* #352 (ene. 1967) **VERSIÓN ACTUAL** *Legion of Super-Heroes* #17 (abr. 2013) **ALIADOS** Cinco Fatales **ENEMIGOS** Legión de Superhéroes, Batman, Blue Beetle
HISTORIA Varios villanos han llevado el nombre de Persuasor, y todos han usado una «hacha atómica» que podía cortar cualquier cosa. El primero fue el alien Nyeun Chun Ti, que se unió a los Cinco Fatales. El segundo, Cole Parker, fue miembro del Escuadrón Suicida. Elise Kimble, supuestamente antepasada de Nyeun Chun Ti, se convirtió en Persuasora como asesina de alquiler y miembro de los Titanes del Terror.

PERUN
DEBUT *Firestorm* #70 (abr. 1988)
NOMBRE REAL Ilya Trepliov **BASE** Federación Rusa
ALIADOS Firestorm **ENEMIGOS** Imperiex
HISTORIA Trepliov comenzó su carrera como superhéroe con solo 17 años, y tomó el nombre del dios ruso del trueno, Perun. Poseía el poder de controlar mentalmente la electricidad y canalizarla a voluntad. Se unió al equipo ruso de héroes superpoderosos conocido como Soyuz, y junto a ellos protegió la Tierra del invasor alienígena Imperiex.

PHANTASM
DEBUT *The New Titans Annual* (Vol.2) #3 (1987)
NOMBRE REAL Danny Chase **ENEMIGOS** Sociedad Wildebeest
HISTORIA Miembro de los Jóvenes Titanes, Chase poseía el poder de la telequinesis. Cuando varios Titanes fueron asesinados por la Sociedad Wildebeest, Chase fingió su propia muerte. Luego se puso una máscara y un disfraz y se convirtió en Phantasm. En un combate con los Wildebeest, sus poderes quedaron vinculados a los de la heroína Raven y su madre, Arella. Chase y Arella murieron, pero sus esencias se unieron para formar un Phantasm aún más poderoso.

PLUNDER [Saqueador]
DEBUT *Flash* #165 (oct. 2000)
BASE Dimensión espejo
ALIADOS Amo de los Espejos, Capitán Frío **ENEMIGOS** Flash, Profesor Zoom
HISTORIA Cazarrecompensas y tirador mortífero procedente de otra dimensión, Plunder trabajaba para el Pensador y se asoció con Amo de los Espejos y Capitán Frío para invadir Keystone City. Más tarde asesinó al detective de policía Jared Morillo y asumió su identidad, hasta que fue descubierto. Fue derrotado por el Profesor Zoom y devuelto a su dimensión.

POW-WOW SMITH
DEBUT *Detective Comics* #151 (sep. 1949)
NOMBRE REAL Ohiyesa **BASE** Elkhorn **ALIADOS** Hank Brown (ayudante)
HISTORIA El pueblo fronterizo de Elkhorn era asolado por bandas armadas hasta que Ohiyesa (sarcásticamente apodado Pow-Wow Smith), el único sheriff indio del Oeste, lo rescató. Experto tirador y jinete, era además un gran detective. En la década de 1940, un descendiente suyo adoptó el nombre de Pow-Wow Smith y se hizo detective; luego el manto pasó a su hijo, que luchó junto a Robin, Cazadora y Nighthawk para llevar ante la justicia a los Gemelos del Gatillo.

POZHAR
DEBUT *The Fury of Firestorm* #62 (ago. 1987)
VERSIÓN ACTUAL *Fury of Firestorm: The Nuclear Men* #4 (feb. 2012)
NOMBRE REAL Mijail Arkadin **BASE** Moscú
HISTORIA El profesor Arkadin era Pozhar, el Firestorm ruso. Afirmaba haber trabajado con Martin Stein en el invento de los protocolos que crearon el programa Firestorm original. Después de manipular al Firestorm Ronnie Raymond, se combinó con él para convertirse en el monstruoso ser de energía Scorn. Murió en un choque cataclísmico con los Firestorms Jason Rusch, Firehawk, Hurricane y Rakshasi.

PRANKSTER [Bromista]
DEBUT *Action Comics* #51 (ago. 1942)
VERSIÓN ACTUAL *Nightwing* #19 (jun. 2013)
NOMBRE REAL Oswald Loomis **BASE** Chicago
HISTORIA Siendo niño, Loomis vio a William y Wallace Cole matar a su padre. Uno de los hermanos fue a la cárcel, pero el otro llegó a ser alcalde de Chicago. Decidido a combatir esas injusticias, Loomis se convirtió en ciberladrón con el nombre de Bromista. Pero sus bromas no tardaron en volverse serias, y secuestró a un político de Chicago. Estuvo a punto de matar a Nightwing, pero fue derrotado y enviado a prisión.

PSYBA-RATS
DEBUT *Robin Annual* #2 (sep. 1993)
BASE Gotham City **ALIADOS** Robin **ENEMIGOS** Recolector
HISTORIA Contratados por el Recolector para irrumpir en Empresas Wayne, los Psyba-Rats eran un grupo de cinco adolescentes tecnoladrones. Después de que Recolector matara a dos miembros del equipo, los tres restantes –Sharp, Hackman y Channel– fueron atacados por un alien y obtuvieron superpoderes; tomaron los nombres de Razorsharp, Hackrat y Channelman y juraron vengarse del Recolector. Robin se unió a ellos, que lo nombraron Psyba-Rat honorario.

QUANTUM MECHANICS [Mecánicos Cuánticos]
DEBUT *JLA: Heaven's Ladder* (nov. 2000)
HISTORIA Nacidos a raíz del Big Bang, los Mecánicos Cuánticos eran antiguos seres casi divinos que vagaban por el universo en busca de iluminación divina. Conscientes de que su raza estaba agonizando, decidieron crear un más allá perfecto y empezaron a recolectar planetas para construir una escalera hasta su versión del Cielo. Uno de esos planetas era la Tierra, lo que les llevó al conflicto con la Liga de la Justicia de América. Al final, la JLA fue capaz de salvar la Tierra y también de ayudar a los Mecánicos Cuánticos a ascender hasta su más allá.

QWSP
DEBUT *Aquaman* #1 (ene.–feb. 1962)
BASE The Fifth Dimension
ALIADOS Aquaman, Aqualad (como bueno) **ENEMIGOS** JLA (como malvada)
HISTORIA Duende de la Quinta Dimensión, Qwsp viajó a la Tierra, donde podía rehacer la realidad y manipular tiempo y materia. Antiguamente amigo de Aquaman, se volvió malvado cuando el rey del mar se convirtió en un guerrero sombrío y se alió con el genio maligno Lkz para combatir a la JLA. Los señores de su dimensión lo condenaron por sus crímenes a pasar un millón de infinitos en un laberinto de ocho dimensiones.

RAJAK, COLONEL [Coronel Rajak]
DEBUT *Adventures of Superman* #590 (mayo 2001)
NOMBRE REAL Ehad Rajak **BASE** Bialya
HISTORIA El país africano de Bialya ha visto pasar a varios líderes con puño de hierro. Cuando el coronel Rajak tomó el control, perpetuó la postura antiamericana por la que el país era conocido. El presidente Luthor pidió a Superman ayuda para rescatar del país al periodista del *Newstime* Andrew Finch, intentando evitar una intervención militar directa. Pero en realidad Finch era un asesino de la CIA que trabajaba a las órdenes de Luthor. Superman lo rescató, pero impidió que eliminara a Rajak.

RAMULUS
DEBUT *World's Finest* #21 (verano 1942)
ENEMIGOS Sandman, Sandy el Chico Dorado
HISTORIA Conocido originalmente como Nightshade, este villano creaba plantas mecanizadas para aterrorizar a sus víctimas. Cuando Sandman (Wesley Dodds) y su protegido Sandy lucharon contra él, perdió el control sobre sus plantas y estas parecieron matarle. Pero sobrevivió, y fue hallado por la sacerdotisa azteca Nyola. Con un mayor control sobre su tecnoflora y con la capacidad de manipular la vegetación viva, se convirtió en Ramulus y se unió a la Monstruosa Sociedad del Mal de Nyola.

RATCATCHER [Ratonero]
DEBUT *Detective Comics* #585 (abr. 1988)
VERSIÓN ACTUAL *Batwing* #27 (mar. 2014)
NOMBRE REAL Otis Flannegan **BASE** Gotham City
ALIADOS Amenaza **ENEMIGOS** Batwing
HISTORIA En la prisión Blackgate, un hechizo convirtió al exterminador de ratas Otis en un duro criminal. Al salir, declaró la guerra a los ciudadanos de Gotham y se convirtió en Ratonero, armado con gases tóxicos letales y al frente de un ejército de ratas de cloaca. Más tarde se unió al villano Amenaza para combatir a Batwing.

RAVEN RED [Cuervo Rojo]
DEBUT *Batman* #86 (sep. 1954)
VERSIÓN ACTUAL *Batman Incorporated* #9 (mayo 2013)
NOMBRE REAL Charles Águila Grande **BASE** Dakota del Sur
ALIADOS Murciélago Jefe, Batman **ENEMIGOS** Leviatán, Guante Negro
HISTORIA Hijo de William Águila Grande, alias Murciélago Jefe, luchador por los derechos de los nativos americanos, Charles combatió el crimen como Cuervo Rojo. Ambos, padre e hijo, se unieron a Batman Inc. para luchar contra las organizaciones criminales Leviatán y Guante Negro.

RAYMOND, ROY
DEBUT *Detective Comics* #153 (nov. 1949)
BASE Metrópolis
HISTORIA Roy Raymond se hizo famoso como presentador del programa de TV *Imposible… pero cierto*, en el que exhibía objetos extraños y exóticos. Presentándose como un «detective de la TV», viajaba por el mundo con su ayudante Karen Colby desenmascarando engaños y pretensiones fraudulentas. Incluso ideó engaños él mismo para ayudar a la policía a atrapar a criminales. Su hijo, Roy Raymond Jr., siguió con su labor, y luego luchó contra el crimen como el enmascarado Owlman.

REAPER [Segador]
DEBUT *Batman* #237 (dic. 1971)
BASE Gotham City **ENEMIGOS** Batman
HISTORIA Al menos tres villanos han asumido la identidad de Segador para aterrorizar a Gotham y combatir a Batman. El primero fue un superviviente de los campos de concentración de la II Guerra Mundial llamado Benjamin Gruener. Una encarnación posterior fue el vigilante Judson Caspian. Joe Chill Jr. vio a su padre asesinado por Segador, y más tarde él mismo adoptó la identidad del villano. Nadie sabe si Chill fue el último Segador que ha asolado las calles de Gotham.

RED BEE [Abeja Roja]
DEBUT *Uncle Sam and the Freedom Fighters* #5 (ene. 2007)
NOMBRE REAL Jenna Raleigh **ALIADOS** Luchadores por la Libertad, SHADE **ENEMIGOS** SHADE (bajo Padre Tiempo)
HISTORIA El primer Abeja Roja fue Richard Raleigh, héroe de la II Guerra Mundial que blandía una pistola de aguijones y era asistido por abejas adiestradas en su lucha contra el crimen. Tras su muerte, el papel lo asumió su sobrina nieta Jenna, con un traje de combate que simulaba el aguijón de una abeja. Mutada por una colonia insectoide alienígena, Jenna se transformó en un humano-insecto dotado de superfuerza y vuelo.

RED DART [Dardo Rojo]
DEBUT *World's Finest* #95 (ago. 1958)
VERSIÓN ACTUAL *Green Arrow* #31 (jul. 2014)
ALIADOS Cazadores del Arco **ENEMIGOS** Green Arrow, Green Lantern
HISTORIA Al menos tres villanos han llevado el nombre de Dardo Rojo. El primero fue John «Midas» Mallory, enemigo de Green Arrow. A este le siguió un ladrón que robó el anillo del Green Lantern Kyle Rayner. La actual Dardo Rojo es miembro de los Cazadores del Arco de Richard Dragon. Se unió a Ladrillo y Polilla Asesina con el fin de cobrar una recompensa por la vida de Green Arrow; fueron derrotados por el Arquero Esmeralda.

RED PANZER [Panzer Rojo]
DEBUT *Wonder Woman* #228 (feb. 1977)
ENEMIGOS Wonder Woman, Titanes
HISTORIA El primer villano conocido como Panzer Rojo fue el ex general nazi Helmut Streicher, que se enfundó un traje de combate carmesí que lanzaba rayos de energía. Tras su muerte, otros tres criminales han asumido ese papel: un neonazi; un adolescente que entró en el equipo de villanos de Vandal Savage, Tartarus; y el más reciente, que también fue reclutado por Savage y vivía en la isla de Zandia cuando no estaba atacando a su eterna enemiga, Troia.

RED TORPEDO [Torpedo Rojo]
DEBUT *Crack Comics* #1 (mayo 1940)
NOMBRE REAL James Lockhart **ALIADOS** Luchadores por la Libertad
HISTORIA El primer y más famoso Torpedo Rojo fue el capitán de la Marina de EE UU Jim Lockart, cuyo submarino, el Torpedo, podía viajar hasta el fondo del océano y volar. Se enfundó un traje y combatió como Torpedo Rojo junto a los Luchadores por la Libertad. Una Torpedo Rojo posterior –androide en posesión de hidroquinesis, vuelo y superfuerza– fue creada y luego abandonada en el océano por el científico supervillano T. O. Morrow, y más tarde fue rescatada por Tornado Rojo.

REGULUS
DEBUT *Team 7* #0 (nov. 2012)
NOMBRE REAL Dean Higgins **ENEMIGOS** Team 7, Aves de Presa, Escuadrón Suicida **HISTORIA** Higgins trabajaba para la inteligencia militar de EE UU cuando fue reclutado por John Lynch para unirse a los especialistas metahumanos conocidos como Team 7. Su última misión con el grupo consistió en asegurar la Caja de Pandora, pero un accidente fundió su cerebro con el del terrorista Kaizen Gamorra. Adoptó el nombre de Regulus y asumió el control de Basilisco. Su objetivo declarado era controlar o destruir a cada metahumano de la Tierra.

RELATIVE HEROES
DEBUT *Relative Heroes* #1 (mar. 2000)
ALIADOS Impulso, Young Justice **ENEMIGOS** DEO, Girth, Napalm, Kittyhawk
HISTORIA Cuando sus padres murieron en un accidente de coche, los niños Weinberg formaron Relative Heroes. Aunque el líder del grupo, Houston, no tenía superpoderes, sus hermanos sí los tenían: Temper controlaba la electricidad; Allure tenía capacidades mágicas de persuasión; Blindside poseía invisibilidad; y Omni podía imitar los poderes de quienes estaban cerca. Capturados por el DEO, supieron que Omni era un alien, pero los habitantes de su mundo dejaron que se quedara en la Tierra.

REX, EL PERRO PRODIGIOSO
DEBUT *The Adventures of Rex, The Wonder Dog* #1 (ene.–feb. 1952)
ALIADOS Danny Daniels
HISTORIA Rex era una mascota corriente que mediante un experimento científico se transformó en un perro superfuerte. Luchó con valentía en la II Guerra Mundial y en la guerra de Corea como parte del Cuerpo K-9, realizando muchos saltos en paracaídas. Más tarde fue adoptado por un joven llamado Danny Daniels, y las aventuras de la pareja los llevaron alrededor del mundo. El ingenioso Rex se unió finalmente a la Agencia de Animales Amplificados del gobierno.

RISING SUN [Sol Naciente]
DEBUT *Super Friends* #8 (nov. 1977)
NOMBRE REAL Isumi Yasunari **BASE** Tokio
HISTORIA Varios miembros de la familia Yasunari desarrollaron cáncer debido a la bomba atómica que destruyó Nagasaki en la II Guerra Mundial. De joven, Isumi descubrió que podía absorber la radiación solar. Se convirtió en el héroe Sol Naciente y usó la capacidad de proyectar calor intenso y llamas por su cuerpo para defender Japón de los malhechores. Se unió a los Guardianes Globales y luchó junto a ellos durante años.

ROVING RANGER
DEBUT *All Star Western* #58 (abr.–mayo 1951)
NOMBRE REAL Jeff Graham **BASE** Texas del siglo XIX
HISTORIA Capitán del ejército confederado, Graham se unió a los Rangers de Texas al acabar la guerra de Secesión. Como Ranger, llevó a delincuentes ante la justicia, entre ellos El Dorado, en realidad Bud Huston, antiguo oficial confederado a quien Graham convenció para abandonar su vida criminal. Junto con otros «Héroes de la Historia», Roving Ranger fue transportado al presente y ayudó a impedir que el Ultra-Humanita robara una lanzadera espacial de Cabo Cañaveral.

SARGE STEEL
DEBUT *Sarge Steel* #1 (dic. 1964)
VERSIÓN ACTUAL *O.M.A.C.* (Vol. 4) #2 (dic. 2011)
HISTORIA El misterioso espía conocido como Sarge Steel realizó muchos trabajos; durante una temporada dirigió la Oficina Central de Inteligencia y colaboró con el grupo de combate del gobierno Jaque Mate. Proyecto Cadmus lo contrató para investigar los ataques de OMAC, como líder de un equipo que incluía a Maribel y Pequeño Knipper. Durante una batalla con OMAC perdió una mano, pero con su nueva mano de acero sería aún más poderoso.

SAVAGE, MATT
DEBUT *Western Comics* #77 (sep.–oct. 1959)
BASE Ruta de Texas
HISTORIA Legendario jefe de ruta en la senda Dogiron de Texas durante la década de 1860, Savage llevó a 2000 cabestros y a sus siete hombres a través de riadas y sequías, ataques indios y estampidas arrolladoras. Poseía un agudo sentido del juego limpio, pero nunca dudaba en usar sus rápidos revólveres o sus puños para repeler a cuatreros y forajidos. Jebediah Kent, antepasado de Jonathan, el padre adoptivo de Clark Kent, trabajó un breve tiempo en el grupo de Savage.

SAVANT
DEBUT *Birds of Prey* #56 (ago. 2003)
VERSIÓN ACTUAL *Suicide Squad* #1 (nov. 2011)
NOMBRE REAL Brian Durlin **BASE** Gotham City
ENEMIGOS Batman, Canario Negro
HISTORIA Durlin sufría un desequilibrio químico que le provocaba amnesia esporádica. Cuando su padre lo desheredó, tomó el nombre de Savant y se dedicó al crimen, a menudo como chantajista. Tras secuestrar a Canario Negro, fue arrestado; entonces entró en el Escuadrón Suicida.

SAVITAR
DEBUT *The Flash* #108 (dic. 1995)
BASE Tibet **ENEMIGOS** Flash (Wally West y Barry Allen)
HISTORIA Ex piloto del bloque militar soviético, Savitar era capaz de acceder a la Fuerza de la Velocidad. Esto le permitía moverse casi a la velocidad de la luz y absorber el movimiento de otros seres. Creía que su supervelocidad era un don divino y se llamó a sí mismo Savitar por el dios hindú del movimiento. Con el tiempo, se obsesionó con despojar de la Fuerza de la Velocidad a otros héroes, pero fue absorbido en el campo de fuerza, donde quedó atrapado.

SCORCH [Quemadura]
DEBUT *Adventures of Superman* #582 (sep. 2000)
NOMBRE REAL Aubrey Sparks **BASE** Pisboe (Virginia)
ALIADOS Joker **ENEMIGOS** Superman
HISTORIA Aubrey Sparks fue transformada en la supervillana Quemadura cuando Joker obtuvo brevemente los poderes cósmicos de Mr. Mxyzptlk. Joker la reclutó para su Liga de la Anarquía. Quemadura luchó contra Superman y más tarde se enamoró del Detective Marciano. Atormentada por los recuerdos de su yo humano, acabó bajo la supervisión del Departamento de Operaciones Extrahumanas.

SECRET [Secreto]
DEBUT *Young Justice: The Secret* #1 (jun. 1998)
NOMBRE REAL Greta Hayes **ALIADOS** Young Justice
HISTORIA Greta era una adolescente corriente que se convirtió en Secreto, una misteriosa chica fantasma capaz de adoptar una forma etérea, que le permitía traspasar objetos sólidos y crear manifestaciones psíquicas. Se unió a Robin, Superboy e Impulso para formar Young Justice. Luego fue corrompida por Darkseid y se volvió contra sus compañeros. Tras ser salvada por Robin, Darkseid la castigó devolviéndole su humanidad… lo que para ella fue perfecto.

SECTION EIGHT
DEBUT *Hitman* #18 (sep. 1997)
BASE Gotham City **ALIADOS** Hitman, Batman
HISTORIA Atolondrado grupo de semihéroes con su cuartel en las cloacas de Gotham, su nombre procede de la nomenclatura militar: la «sección ocho» incluye a los «mentalmente incapacitados para el servicio». Su rechoncho líder, Sixpack, reunió a varios inadaptados para dar tropezones junto con Hitman y Batman. Entre sus miembros más duraderos se cuentan Bueno Excelente, Baytor y Dogwelder.

SENSOR
DEBUT *Legionnaires* #43 (dic. 1996)
NOMBRE REAL Jeka Wynzorr
ALIADOS Legión de Superhéroes **ENEMIGOS** Universo
HISTORIA Este miembro de la Legión de Superhéroes con forma de serpiente usaba su poder de invocar ilusiones para disfrazarse de ser humano. Originalmente era un princesa del planeta Orando, un mundo regido por grandes serpientes, que renunció a su herencia para viajar por el universo. Tras unirse a la Legión, contribuyó a construir el planetoide artificial Mundo Legión, y más tarde derrotó a Universo.

SETHE
DEBUT *Swamp Thing* #1 (nov. 2011)
ENEMIGOS Cosa del Pantano, Abigail Arcane
HISTORIA Sobrecogedora presencia de la muerte y la podredumbre sobre la Tierra, como avatar de la Putrefacción se opone terriblemente a las fuerzas de la vida conocidas como el Verde y el Rojo. Responsable de todas las plagas que han asolado a la humanidad, podía controlar los elementos y transmitir la muerte a todo lo que tocaba. Combatió contra la Cosa del Pantano, campeón del Verde, pero fue Abigail Arcane quien lo derrotó definitivamente.

SHADOW LASS [Sombra]
DEBUT *Adventure Comics* #365 (feb. 1968)
NOMBRE REAL Tasmia Mallor **BASE** Talok VIII
HISTORIA Mallor podía conectar con la fuente de toda la oscuridad del universo. Podía proyectar la oscuridad sobre grandes áreas y atrapar así a sus enemigos, que quedaban desorientados y atemorizados. También era una soberbia atleta y campeona de combate cuerpo a cuerpo en su mundo natal. Cuando su planeta fue invadido por los Cinco Fatales, ella se unió a la Legión de Superhéroes y ayudó a derrotar a los invasores. También combatió bajo el nombre de Umbra.

SHIFT [Cambiante]
DEBUT *Titans/Young Justice: Graduation Day* (Vol. 1) #3 (ago. 2003)
HISTORIA Cuando Metamorfo cayó al planeta Tierra tras la destrucción del satélite de la JLA, se desprendió de él un fragmento que formó su propia conciencia. Desconocedor de su origen, este clon se convirtió en Cambiante y más tarde se unió a los Outsiders. Su estructura molecular le permitía transformarse y transformar otros objetos en compuestos químicos. Desconsolado por haber matado a varias personas durante la fuga de Relámpago Negro de la penitenciaría Iron Heights, Cambiante decidió reintegrar su cuerpo con Metamorfo.

SHIMMER
DEBUT *The New Teen Titans* (Vol. 1) #3 (ene. 1981)
NOMBRE REAL Selinda Flinders **ENEMIGOS** Jóvenes Titanes, Psimon
HISTORIA Selinda y su hermano Baran nacieron con superpoderes; ella era capaz de transformar un elemento o compuesto en otro. Ambos fueron reclutados por el Dr. Luz para sus Cinco Temibles: Selinda tomó el nombre de Shimmer y su hermano, el de Mamut. Combatieron a los Jóvenes Titanes y fueron encarcelados varias veces. Finalmente, Shimmer fue traicionada y asesinada por su compañero Psimon. Más tarde, el Dr. Sivana la resucitó para sus nuevos Cinco Temibles.

SILVER MONKEY [Mono de Plata]
DEBUT *Detective Comics* #685 (mar. 1995)
BASE Asia **ENEMIGOS** Batman, Robin, Nightwing
HISTORIA Mono de Plata era el nombre en clave del mercenario y mortífero artista marcial contratado por el general Tsu, señor del crimen, para asesinar a Rey Serpiente durante una guerra de bandas en el Triángulo Dorado asiático. Batman, Robin y Nightwing se unieron a la batalla cuando se trasladó a Gotham, impidiendo que Mono de Plata matara a Rey Serpiente. Mono de Plata reapareció años después justo antes de otra guerra de bandas en Gotham; se cree que lo mató Scarface.

SKITTER
DEBUT *Teen Titans* #2 (dic. 2011)
NOMBRE REAL Celine Patterson **ENEMIGOS** Grymm
HISTORIA Celine era apenas una niña cuando sufrió una metamorfosis y surgió de un capullo como metahumana con los poderes y la apariencia de una araña. Poseía fuerza superhumana y podía proyectar telarañas y una sustancia corrosiva. Cuando la policía de Nueva York emboscó a los Jóvenes Titanes, ella los rescató tejiendo una red alrededor de los agentes. En reconocimiento de su valentía, fue recibida en los Jóvenes Titanes.

SKORPIO [Escorpión]
DEBUT *Steel* (Vol. 2) #37 (abr. 1997)
NOMBRE REAL Dennis Samuel Ellis **BASE** Nueva Jersey
HISTORIA «Sam» Ellis era residente en el Centro Médico Garden State cuando fue reclutado para trabajar en la banda del mafioso Arthur Villain. Vestía un traje reptiliano con armas integradas y se convirtió en Escorpión. Cuando sus actividades criminales le llevaron a chocar con Acero, Ellis perdió su licencia de médico y fue arrestado. Después se uniría a la Sociedad Secreta de Supervillanos de Alexander Luthor, y sería uno de los primeros criminales enviados al planeta-prisión Salvación.

SKYROCKET
DEBUT *JLA* #61 (feb. 2002)
NOMBRE REAL Celia Forrestal **BASE** San Francisco
HISTORIA Instructora de aviación de la Marina de EE UU, Celia era hija de dos científicos de Industrias Argo. Sus padres inventaron el Arnés Argo, el cual podía absorber, convertir y redirigir energía, y fueron asesinados por el grupo terrorista Scorpio en un intento de robar el dispositivo. Celia se puso el Arnés Argo, se convirtió en la heroína Skyrocket y se unió a Power Company. Ayudó en operaciones de rescate durante Crisis Infinita, y formó parte de un grupo femenino creado por Wonder Woman.

SLATE GANG
DEBUT *Static Shock* #1 (nov. 2011)
BASE Nueva York **ENEMIGOS** Static
HISTORIA Esta banda, compuesta por Cole Brick, Jann Jon, Kaitlin Stone, Kim Dagar, Nico Patrollus y Trey Uhuru, y especializada en el robo de tecnología y la vigilancia ilegal, vio sus ilícitos negocios perturbados por la llegada del héroe Static. El grupo ordenó al monstruo Virule –una máquina de matar compuesta por un virus viviente– que asesinara a Static, pero este fracasó y el grupo perdió gran parte de su prestigio e influencia.

SOBEK
DEBUT *52* #26 (nov. 2006)
NOMBRE REAL Yurrd **ENEMIGOS** Black Adam, Batman, Superman
HISTORIA Cocodrilo gigante antes conocido como Hambre, uno de los Cuatro Jinetes de Apokolips, fue sometido a ingeniería genética por el villano Dr. Sivana para convertirse en un asesino voraz, y una de sus primeras víctimas fue el confiado Osiris. En venganza, Black Adam lo despedazó; pero el espíritu del cocodrilo regresó, junto con los otros Jinetes, a los eriales de Bialya para alimentarse de la miseria de los refugiados y más tarde combatir contra Batman y Superman.

SOLARIS II
DEBUT *DC One Million* #1 (nov. 1998)
ENEMIGOS Dinastía de Superman
HISTORIA El primer Solaris fue un ingeniero de la NASA llamado Clifton Lacey, que creó el mortífero Heliotrón y murió en combate contra Kobra. El segundo fue un tiránico sol artificial del siglo DCCCLIII que intentó destruir varios planetas con un tecnovirus: combatió primero con Superman Prime en su siglo, y luego viajó por el tiempo para combatir a la dinastía Superman; usaba su fuerza gravitatoria para arrastrar a los planetas hacia su propia órbita.

SON OF VULCAN [Hijo de Vulcano]
DEBUT *Son of Vulcan* (Vol. 2) #1 (ago. 2005)
NOMBRE REAL Miguel Devante **BASE** Hogar Juvenil Derby (Charlton's Point)
HISTORIA «Mikey» Devante era un huérfano metahumano de 14 años. Cuando el Hombre Florónico lo secuestró junto a otros niños, el héroe Vulcano acudió en su rescate. Sin embargo, fue Mikey quien salvó la situación cortando un brazo al Hombre Florónico. Vulcano eligió al chico como su sucesor, el Hijo de Vulcano. Tras la muerte de su mentor, Mikey adoptó su nombre y luchó junto a los Jóvenes Titanes, luchando entre otros contra Bork, de la Power Company, y Trigon, el cual lo hirió gravemente.

SONAR
DEBUT *Green Lantern* (Vol. 2) #14 (jul. 1962)
VERSIÓN ACTUAL *Green Lantern* (Vol. 5) #46 (ene. 2016)
NOMBRE REAL Bito Wladon **BASE** Modora
ENEMIGOS Green Lantern
HISTORIA El primer Sonar fue un alienígena alterador del sonido que luchó contra Green Lantern. El último, Bito Wladon, era un terrorista de Modora, país desgarrado por la guerra, que puso bombas en Coast City para llamar la atención sobre la situación de su país. Green Lantern impidió que destruyera el edificio de la ONU, pero Sonar escapó.

SOYUZ
DEBUT *Firestorm, the Nuclear Man* (Vol. 2) #70 (abr. 1988)
BASE Rusia **ALIADOS** Firestorm **ENEMIGOS** Zuggernaut
HISTORIA Este grupo de adolescentes superpoderosos rusos se reunió para rescatar a la familia de Mijail Arkadin, el Firestorm ruso. Serafina, sobrina de Arkadin y telépata, se convirtió en Firebird, y puso a sus compañeros nombres inspirados en la mitología rusa. El grupo incluía a Morozko, Perun, Rusalka y Vikhor, y entre sus poderes se contaban el control de la electricidad, el agua y el frío. Después siguieron juntos para combatir el crimen en Europa del Este.

SPEED SAUNDERS
DEBUT *Detective Comics* #1 (mar. 1937)
NOMBRE REAL Cyril Saunders **ALIADOS** Sociedad de la Justicia de América
HISTORIA De joven, Cyril viajó por el mundo en busca de aventuras, convirtiéndose en un hábil explorador, rastreador, alpinista y experto en supervivencia. Se rumorea que en la II Guerra Mundial fundó la agencia de espionaje conocida como Oficina de Servicios Estratégicos, y también que se asoció con la JSA durante la década de 1940. Fue el tutor de su nieta, Shiera Saunders, a la que entrenó para convertirse en la nueva Hawkgirl.

SPLIT
DEBUT *Steel* #6 (jul. 1994)
BASE Metrópolis **ALIADOS** Hazard **ENEMIGOS** Acero
HISTORIA Miembro de una efímera organización de acciones encubiertas dirigida por Hazard (Manuel Cabral), este lo consideraba uno de sus activos más valiosos, pues podía teleportarse a sí mismo y a otros, pero no le gustaba su actitud informal. Cuando Split teleportó a los asesinos de Hazard, estos chocaron con Acero (John Henry Irons). Este obligó a Split a teleportarlo fuera del búnker de Hazard y luego lo dejó fuera de combate con un golpe de su martillo.

STALNOIVOLK
DEBUT *Firestorm the Nuclear Man* #67 (ene. 1988)
NOMBRE REAL Ivan Illyich Gort **BASE** Moscú
HISTORIA Gort recibió el nombre de Stalnoivolk y fue transformado por el gobierno soviético en un agente superpoderoso para combatir a los nazis en la II Guerra Mundial. Su envejecimiento se ralentizó, y era inmune al dolor y las lesiones. Tras la guerra se mantuvo leal al dictador Stalin, y participó activamente en las sangrientas purgas del gobierno. Décadas después viajó a EE UU como agente del KGB contra Firestorm; finalmente, se unió al Escuadrón Suicida.

STAR HAWKINS
DEBUT *Strange Adventures* #114 (mar. 1960)
VERSIÓN ACTUAL *Threshold* #1 (mar. 2013)
BASE Tolerance, Dominio Tenebrian
HISTORIA Harapiento detective privado, fue contratado para investigar la identidad de la Leyenda, el miembro de más prolongada supervivencia del concurso de cazarrecompensas *The Hunted*. Tras descubrir que la tal Leyenda no era otra que Lady Styx, la brutal regente del Dominio Tenebrian, su leal robot asistente Ilda activó una bomba interna que le permitió escapar.

STAR ROVERS [Exploradores Estelares]
DEBUT *Mystery in Space* (Vol. 1) #66 (mar. 1961); *Green Lantern: New Guardians Annual* #1 (mar. 2013)
HISTORIA Este grupo de traficantes mercenarios estaba liderado por Homer Gint e incluía a Chuddu, Karel Sorensen y Rick Purvis. Uno de sus primeros trabajos fue introducir a Carol Ferris, Arkillo y Saint Walker en el Dominio Tenebrian; en vez de hacerlo, se los vendieron a agentes en busca de concursantes para *The Hunted*. Más tarde, el grupo fue contratado por Larfleeze para recuperar valiosos objetos robados, incluida su batería de poder de Orange Lantern.

STRATA
DEBUT *Invasion!* #2 (feb. 1989)
BASE Planeta Cairn **ALIADOS** LEGION, REBELS, InterCEPT
HISTORIA Procedente del planeta Dryad, cuyos habitantes eran humanoides como rocas, prácticamente invulnerables, Strata se unió a Vril Dox como miembro fundador de la agencia interestelar de mantenimiento de la ley LEGION. Durante un altercado con el cazarrecompensas Lobo, su piel se quebró, revelando que Strata era una hembra. Sirvió como oficial de entrenamiento de LEGION y se casó con Garv, compañero de grupo y miembro de su raza. Luego trabajó para REBELS e InterCEPT.

STRIKER Z
DEBUT *JLA* #61 (feb. 2002)
NOMBRE REAL Danny Tsang **BASE** San Francisco
HISTORIA Tsang era un doble de cine que cayó en un tanque de plasma de activación celular experimental. El líquido lo transformó en una batería humana, capaz de alimentar los dispositivos hi-tech y la chaqueta de vuelo diseñados por su amigo Charlie Lau, un ex ingeniero de STAR Labs. Cuando vestía la chaqueta, Danny podía generar energía sónica y disparar proyectiles. Como Striker Z, trabajó para la empresa Power Company. Fue gravemente herido en un combate contra el Dr. Imposible.

SUN BOY [Solar]
DEBUT *Action Comics* #276 (mayo 1961)
VERSIÓN ACTUAL *Legion of Super-Heroes* #1 (nov. 2011)
NOMBRE REAL Dirk Morgna **ENEMIGOS** Dr. Regulus, Superboy-Prime
HISTORIA Morgna podía generar y manipular energía solar, y fue invitado a unirse a la Legión de Superhéroes como Solar. Fue capturado y conectado a una máquina que usaba su energía para transformar el sol de la Tierra de amarillo a rojo. Después de escapar, murió cuando su crucero de la Legión se estrelló en un planeta remoto, cuyos habitantes lo cocinaron y se lo comieron.

SUMO, SONNY
DEBUT *Forever People* (Vol. 1) #4 (ago.–sep. 1971)
ALIADOS Nuevos Dioses, Equipo de Superjóvenes
ENEMIGOS Darkseid, Megayakuza
HISTORIA Sonny Sumo no sabía que su cerebro contenía una porción de la Ecuación Anti-Vida, que le daba poder para derrotar incluso a Darkseid. Tras liberar a los Jóvenes Eternos, Darkseid lo arrojó al Japón feudal. En la Crisis Final, Sonny apareció en un club nocturno, donde despachó a un ciborg borracho, Megayakuza, antes de unirse a Mr. Milagro y el Equipo de Superjóvenes para enfrentar una invasión de la Tierra.

SUPER-CHIEF II [Superjefe]
DEBUT *All-Star Western* #117 (feb.–mar. 1961)
NOMBRE REAL Jon Oso de Pie **BASE** Norteamérica
HISTORIA Jon era descendiente de Ciervo Volador, el más grande guerrero del Clan del Lobo en el siglo XV, que se convirtió en jefe supremo de las Naciones Iroquesas. Pero nada de eso importaba al hastiado ex convicto y veterano de guerra hasta que, en el funeral de su padre, recibió la Piedra Luna, una joya familiar que otorgaba longevidad, superfuerza, supervelocidad y vuelo. Como su ancestro, Jon se convirtió en Superjefe, y formó una nueva JLA con Firestorm, Firehawk y Ambush Bug.

SUPER-MALÓN
DEBUT *The Flash Annual* #13 (sep. 2000)
BASE Buenos Aires **ALIADOS** Flash **ENEMIGOS** Gualicho
HISTORIA Siguiendo los pasos del Gaucho, héroe argentino de la década de 1950, un grupo de metahumanos se reunió para combatir el crimen como Super-Malón. Liderado por la hechicera Salamanca, el grupo incluía al velocista Yaguarito, el bravucón Cimarrón, el lobuno Lobisón, el surfista Pampero, el equino Bagual, el aviar Cachiru y el maestro del robo Vizcacha. Se unieron a Flash para combatir al brujo Gualicho, y ayudaron a Wonder Woman a derrotar a Cheetah.

SWATT
DEBUT *Aquaman* (Vol. 7) #19 (jun. 2013)
BASE Atlantis
HISTORIA Swatt era tal vez el único habitante de Atlantis incapaz de respirar bajo el agua. Cuando estaba en Atlantis, vestía un traje de presión que le permitía respirar aun en las zonas más profundas del océano. Debido a su fisiología pasaba gran cantidad de tiempo en el mundo de la superficie, a pesar de la prohibición del rey Orm. Como todos los atlantes, era superfuerte; además, poseía la capacidad de controlar y descargar electricidad.

SYONIDE
DEBUT *Batman and the Outsiders* #19 (mar. 1985)
ALIADOS Tobias Whale, Fauna **ENEMIGOS** Outsiders
HISTORIA El primer Syonide fue un cazarrecompensas que trabajó para el rey del hampa Tobias Whale. Acosado por la culpa, se suicidó. Luego Whale reclutó a una misteriosa asesina para ser la nueva Syonide y su guardaespaldas, pero ella murió en combate con los Outsiders originales. Una tercera Syonide se unió a la Fuerza de Choque Kobra de Lady Eve y trabajó junto a Fauna. Pareció morir luchando contra unos Outsiders reformados, pero luego fue vista con el equipo de Reina Abeja.

TANNARAK
DEBUT *Phantom Stranger* (Vol. 2) #10 (nov.–dic. 1970)
VERSIÓN ACTUAL *Constantine* #1 (mayo 2013)
BASE Nueva York **ENEMIGOS** John Constantine
HISTORIA Nacido hace más de un siglo, Tannarak era un poderoso hechicero inmortal, capaz de proyectar descargas de energía mágica por las manos. También era un maestro de la alquimia. Era propietario del club nocturno interdimensional Embrujado, en San Francisco, pero lo perdió con Hermano Noche. Fue uno de los fundadores del grupo oculto Llama Fría, que chocó a menudo con John Constantine.

TARÁNTULA
DEBUT *Star-Spangled Comics* #1 (oct. 1941)
NOMBRE REAL Jonathan Law **BASE** Blüdhaven
HISTORIA Jon Law era un autor de novela negra de la década de 1930, que escribía sobre superhéroes y ansiaba convertirse en uno de ellos. Empezó a combatir el crimen como Tarántula, y su equipo incluía una pistola que disparaba telarañas pegajosas. Hábil acróbata, se unió a los héroes de la guerra del Escuadrón Estrella. Décadas después se trasladó a Blüdhaven, donde fue asesinado por Blockbuster (Roland Desmond).

TAR PIT [Alquitrán]
DEBUT *Flash* #174 (jul. 2001)
VERSIÓN ACTUAL *The Flash* #5 (mar. 2012)
NOMBRE REAL Joseph «Joey» Monteleone **BASE** Keystone City
ENEMIGOS Flash
HISTORIA Joey era un atracador preso en Iron Heights cuando observó que podía transferir su conciencia al exterior de la prisión. Su forma quedó atrapada en un tanque de brea y se convirtió en Alquitrán, un monstruo pegajoso. Mientras su cuerpo humano caía en coma, Alquitrán vagaba por Keystone City, causando problemas a Flash.

TARTARUS
DEBUT *Teen Titans* #6 (ago. 1999)
BASE Escocia **ENEMIGOS** Jóvenes Titanes, Augurio, Deathstroke
HISTORIA Este equipo se formó cuando Vandal Savage secuestró a Augurio, ex miembro de Jóvenes Titanes, y la obligó a usar su telepatía para crear el equipo perfecto para vencer a los Titanes. Ella socavó ese plan eligiendo a cinco villanos que nunca funcionarían bien juntos: Gorila Grodd, Sirena, Panzer Rojo, Cheshire y Lady Vic. Los Titanes se aliaron con Deathstroke para combatir a Tartarus, y en la batalla murió Panzer Rojo. Cuando los Titanes invadieron la base de los villanos, el equipo se deshizo.

TASMANIAN DEVIL [Diablo de Tasmania]
DEBUT *Super Friends* #9 (dic. 1977)
NOMBRE REAL Hugh Dawkins **BASE** Sídney
ALIADOS Guardianes Globales, Infinity Inc., JLA **ENEMIGOS** Prometeo
HISTORIA Según Dawkins, su madre fue una mujer lobo adorada por su padre en un culto diabólico de Tasmania. Siendo adolescente, descubrió que había heredado los poderes de su madre y que podía transformarse en el enorme y superfuerte Diablo de Tasmania. Luchó contra el crimen en Australia, contribuyendo a formar los Guardianes Globales y, más tarde, la Liga de la Justicia de América.

TECHNOCRAT [Tecnócrata]
DEBUT *Outsiders* #1 (nov. 1993)
NOMBRE REAL Geoffrey Barron
ALIADOS Outsiders, Geofuerza **ENEMIGOS** Faust, Sanction
HISTORIA Barron inventó la armadura Technocrat 2000, que permitía volar y tenía armamento hi-tech integrado. Mientras hacía una demostración en Markovia, fue atacado por el hechicero Faust, que transformó a su ayudante, Charlie Wylde, en una bestia similar a un oso. Barron se convirtió en el héroe Tecnócrata y, junto con Wylde, formó un nuevo grupo de Outsiders. Cuando este se disolvió, él se unió a Geofuerza.

TEMPLAR GUARDIANS [Guardianes Templarios]
DEBUT *Green Lantern Annual* #1 (oct. 2012)
ALIADOS Green Lantern Corps **ENEMIGOS** Guardianes del Universo
HISTORIA Los Guardianes Templarios eran Reegal, Gurion, Paalko, Quaros, Yekop y Zalla, grupo de oanos que formaron parte de los Guardianes del Universo. Su deber era custodiar a Primer Lantern, que estaba encerrado en la Cámara de los Secretos para mantener seguro el universo. Reegal murió en combate con los Guardianes del Universo cuando estos intentaron liberar al Primer Lantern. Fueron luego elevados al papel de Guardianes del Green Lantern Corps.

TEZUMAK
DEBUT *JLA* #66 (jul. 2002)
BASE Centroamérica
ALIADOS Liga de la Justicia de América **ENEMIGOS** Gamemnae
HISTORIA Monje preazteca cuya armadura, saturada de sangre sacrificial, aumentaba su fuerza y resistencia. Se unió a la hechicera Gamemnae para combatir a la Liga de la Justicia de América, que había retrocedido en el tiempo en busca de Aquaman. Cuando Tezumak averiguó que el objetivo real de Gamemnae era obtener poder y exterminar a la JLA, sacrificó su propia vida para derrotarla.

THREE WITCHES [Tres Brujas]
DEBUT *The Witching Hour* #1 (feb.–mar. 1969)
HISTORIA Diosas inmortales de aspecto cambiante, poseían poderes sobrenaturales ilimitados y tenían conocimiento de todos los sucesos de los planos físico y metafísico. Representaban tres aspectos de un solo ser: la madre (Mildred), la vieja (Mordred) y la doncella (Cynthia). Sus poderes mágicos eran más poderosos a medianoche, y, en el marco de un ritual, podían responder a tres preguntas. Durante la Guerra de Imperiex adoptaron el papel de las Erinias griegas para destruir Themyscira.

TIG
DEBUT *I, Vampire* #3 (ene. 2012)
NOMBRE REAL Tig Rafelson
ALIADOS Andrew Bennett **ENEMIGOS** Mary, la Reina de Sangre
HISTORIA Tig era una cazavampiros de 16 años cuando conoció al vampiro Andrew Bennett, quien, con su amigo John Troghton, buscaba a Mary, la Reina de Sangre, y a su banda. Tig atacó a Bennett y, aunque luego supo que no era peligroso, mantuvo su desconfianza hacia él. Pese a su escepticismo, se unió a la caza de Mary. Más tarde reveló que su padre, que había sido vampirizado, había intentado matarla.

TIME COMMANDER [Comandante del Tiempo]
DEBUT *The Brave and the Bold* #59 (abr.–mayo 1965)
NOMBRE REAL John Starr **BASE** Gotham City **ALIADOS** Time Foes
ENEMIGOS Batman, Green Lantern, Equipo Titanes **HISTORIA** Starr creó un reloj de arena que modificaba el tiempo, y lo usó sin éxito contra Batman y Green Lantern. Luego se unió a otros villanos temporales –Chronos, Clock King y Calendar Man– en los Time Foes. Murió luchando contra un grupo de adolescentes del futuro. Su protegido, Sterling Fry, se convirtió en el nuevo Comandante del Tiempo y luchó contra Hourman para obtener los taquiones de la clepsidra del héroe.

TNT Y DAN EL DINAMITA
DEBUT *Star-Spangled Comics* #7 (abr. 1942) **NOMBRES REALES** Thomas «Tex» N. Thomas (TNT); Daniel Dunbar (Dinamita) **ALIADOS** Escuadrón Estrella, Old Justice **ENEMIGOS** Nazis **HISTORIA** Tras un experimento fallido, el profesor Thomas y su alumno estrella Dan se convirtieron en TNT y Dan el Dinamita, héroes con poderes atómicos capaces de lanzar descargas de energía por las manos. Se unieron al Escuadrón Estrella durante la II Guerra Mundial y lucharon juntos hasta que TNT fue asesinado por saboteadores nazis. Luego, Dan se unió a los Young All-Stars; y, décadas después, reapareció como miembro de Old Justice.

TOMORROW WOMAN [Mujer del Mañana]
DEBUT *JLA* #5 (mayo 1997)
NOMBRE REAL Clara Kendall **BASE** Atalaya de la JLA
ALIADOS JLA, Hourman **ENEMIGOS** Profesor Ivo, T. O. Morrow, Taint
HISTORIA Androide creado por el profesor Ivo y T. O. Morrow para infiltrarse en la Liga de la Justicia de América, con superpoderes como telequinesis y telepatía, pronto resultó inestimable para el grupo. En lugar de destruir a la JLA, desarrolló conciencia, desobedeció a sus creadores y se sacrificó. Se erigió una estatua en su memoria en el Jardín de los Héroes de la JLA.

TOP
DEBUT *Flash* #122 (ago. 1961)
VERSIÓN ACTUAL *The Flash* #41 (ago. 2015)
NOMBRE REAL Roscoe Dillon **BASE** Central City/Keystone City
ALIADOS Amo de los Espejos **ENEMIGOS** Flash
HISTORIA El criminal Top, cuyo poder procedía de la Fuerza de la Velocidad, podía generar y controlar la fuerza centrífuga girando a gran velocidad. Con su poder giratorio podía asimismo alzar o destrozar objetos. Se convirtió en enemigo de Flash y se unió a otros supervillanos para formar la banda criminal de los Villanos.

TORQUE
DEBUT *Nightwing* #1 (oct. 1996)
NOMBRE REAL Dudley Soames **BASE** Blüdhaven
ALIADOS Blockbuster **ENEMIGOS** Nightwing
HISTORIA Soames era uno de los policías más corruptos de Blüdhaven, que trabajaba en secreto para el gánster Blockbuster. Cuando este le rompió el cuello, Soames juró vengarse y se convirtió en el villano Torque. Derrotado por Nightwing, fue enviado a prisión, donde recabó la ayuda del vigilante Nite-Wing para escapar; planeaba matar a su nuevo socio, pero fue al revés, y Nite-Wing mató a Torque.

TRIGGER TWINS [Gemelos del Gatillo]
DEBUT *All-Star Western* #58 (abr.–mayo 1951)
NOMBRE REAL Walter y Wayne Trigger **BASE** Rocky City
HISTORIA Estos hermanos gemelos luchaban por la ley y el orden en el Viejo Oeste. Walt era el sheriff de Rocky City, y Wayne regentaba el almacén local. Cuando era necesario, Wayne asumía en secreto la identidad de Walt e incluso montaba un gemelo de su caballo. Unos Gemelos del Gatillo actuales, Tom y Tad Trigger, fueron enemigos de Batman, Robin y Nigthhawk antes de unirse a un ejército de villanos para atacar Metrópolis. Murieron en combate a manos de Vigilante y Perro Salvaje.

TRIUMPH [Triunfo]
DEBUT *Justice League America* #91 (ago. 1994)
NOMBRE REAL William MacIntyre **BASE** Atalaya de la JLA
HISTORIA Este superhéroe controlaba el espectro electromagnético, y se unió a la JLA para combatir al alien Hombre Plasma: dirigió su energía contra su nave, y la sobrecarga de energía resultante dañó el continuo espacio-tiempo alterando la historia irrevocablemente, y Triunfo desapareció. Reapareció una década después y vendió su alma al demonio Nerón para recuperar su tiempo perdido. Luego cayó bajo la influencia de un Thunderbolt maligno, Lkz, y murió en combate contra la Liga de la Justicia.

TSUNAMI
DEBUT *All-Star Squadron* #33 (mayo 1984)
NOMBRE REAL Miya Shimada **BASE** San Francisco
ALIADOS Young All-Stars, Aquaman **ENEMIGOS** Axis forces, Rhombus
HISTORIA Esta americana-japonesa era capaz de controlar el agua. Dolida por los prejuicios sufridos en EE UU durante la II Guerra Mundial, se convirtió en Tsunami y ayudó a la Armada japonesa. Tras luchar contra el Escuadrón Estrella, cambió de bando y se unió a los Young All-Stars para combatir a las tropas japonesas. Tras la guerra tuvo una hija con el hechicero Atlan, la cual se convirtió en Deep Blue.

TURBINE [Turbina]
DEBUT *Flash* #7 (mayo 2012)
NOMBRE REAL Roscoe Hynes **BASE** Keystone City
ALIADOS Villanos **ENEMIGOS** Gorilla Grodd
HISTORIA Aviador de Tuskegee en la II Guerra Mundial, Hynes quedó atrapado en la Fuerza de la Velocidad durante siete décadas. Intentó usar sus nuevos poderes de velocidad para volver al mundo real, pero fue la llegada de Flash la que lo empujó hasta la Keystone City de la actualidad. Tomó el nombre de Turbina, luchó junto a los Villanos durante la invasión gorila de la ciudad y luego se quedó en el grupo.

TWEEDLEDEE Y TWEEDLEDUM
DEBUT *Detective Comics* #74 (abr. 1943)
NOMBRES REALES Deever y Dumfree Tweed **BASE** Gotham City
ALIADOS Sombrerero Loco, Sociedad Secreta de Supervillanos
ENEMIGOS Batman
HISTORIA Estos orondos villanos empezaron como ladrones. Tras un tiempo en la Sociedad Secreta de Supervillanos, se unieron a la Banda del País de las Maravillas, trabajando con el Sombrerero Loco. Aunque muchos creen que este estaba al mando, los Tweed lo controlaban mediante uno de sus propios dispositivos de control mental.

ULTRAA
DEBUT *Justice League of America* #153 (abr. 1978)
VERSIÓN ACTUAL *The Multiversity: Ultra Comics* #1 (mar. 2015)
ALIADOS Reina Máxima **ENEMIGOS** Capitán Átomo, Ultra
HISTORIA Señor de la guerra del planeta Almerac, Ultraa llegó a la Tierra en busca de su consorte, Lady Máxima. Cuando ella prefirió conceder sus favores al Capitán Átomo, se produjo una batalla que ganó Ultraa. Aun así, fue rechazado por Máxima y enviado a casa. En la reciente crisis del Multiverso, Ultraa fue derrotado por Ultra, un superhéroe creado en laboratorio para combatir a la Nobleza.

ULTRA EL MULTIALIENÍGENA
DEBUT *Mystery in Space* #103 (nov. 1965)
VERSIÓN ACTUAL *Justice League United* #1 (jul. 2014)
BASE Luna de Thalsalla
HISTORIA Lord Byth combinó ADN de muchos prisioneros para formar una sola criatura: Ultra el Multialienígena. Byth profetizó que el niño se convertiría en Infinitus, el asesino de mundos. Sin embargo, se produjo una batalla por el control de Ultra entre Byth y parte de la Liga de la Justicia Unida, obligando al Detective Marciano a borrar la mente de Ultra. Luego, Byth cayó en un agujero negro.

VALDA
DEBUT *Arak, Son of Thunder* #3 (nov. 1981)
BASE Aix-le-Chapelle, reino de los francos en el siglo VIII
ALIADOS Arak **ENEMIGOS** Baledor, Angélica
HISTORIA Valda, alias Doncella de Hierro, fue uno de los más bravos guerreros de la Europa del siglo VIII. Fue criada por el hechicero Malagigi y entrenada en el uso de la espada por el fantasma de Amadís de Gaula. Nombrada caballero tras vencer a su tío Rinaldo, formó equipo con Arak, Hijo del Trueno, de quien se enamoró. Más tarde viajó al presente y se unió a Shadowpact para combatir al Espectro.

VETERAN [Veterano]
DEBUT *Robin* #138 (jul. 2005)
NOMBRE REAL Nathan Howe
ALIADOS Ejército de EE UU, Superman, Robin **ENEMIGOS** Subastador
HISTORIA Legendario (y aparentemente indestructible) superhéroe de quien se rumorea que luchó en todas las guerras de EE UU, y que obtuvo el grado de general en la Operación Tormenta del Desierto. Soberbio combatiente, tirador y estratega, dirigía su propia escuadra de soldados de élite para ocuparse desde el crimen en las calles hasta las amenazas metahumanas. También luchó junto a Robin y Superman.

VIGILANTE I
DEBUT *Action Comics* #42 (nov. 1941)
NOMBRE REAL Greg Sanders **BASE** Nueva York **ALIADOS** Stuff el Chico de Chinatown, el Diablo **ENEMIGOS** Dummy, los sheeda **HISTORIA** Cuando su padre fue asesinado, Greg dejó atrás su carrera como «el Trovador de la Pradera» y se convirtió en el Vigilante, luchador contra el crimen. Se trasladó a Nueva York, se asoció con un joven artista marcial, Stuff, y hasta formó equipo con Superman para perseguir a un hombre lobo. Más tarde reunió a unos nuevos Siete Soldados de la Victoria para combatir a los sheeda, pero fueron masacrados por ellos.

VON GUNTER, BARONESA PAULA
DEBUT *Sensation Comics* #4 (abr. 1942)
ALIADOS Nazis (en el pasado), amazonas **ENEMIGOS** JSA, Wonder Woman
HISTORIA Durante la II Guerra Mundial, la baronesa Von Gunter fue asistente de Adolf Hitler y practicante de magia negra. Convocó al Ángel Oscuro, un espíritu antiguo que poseyó su cuerpo y le otorgó poder para atacar a la Sociedad de la Justicia de América. Hipólita la derrotó y la separó del espíritu del Ángel Oscuro. Entonces la baronesa renunció a sus lazos con el nazismo y se reubicó en Themyscira, donde se dedicó a la ciencia.

VOSTOK-X
DEBUT *Aquaman* #7 (mayo 2012)
ALIADOS Los Otros, Aquaman **ENEMIGOS** KGBeast, Manta Negra
HISTORIA Vostok era un cosmonauta soviético en prácticas que pasó años en una cámara de aislamiento preparándose para el viaje espacial. Cuando el programa espacial ruso fue aparcado, huyó a Siberia y se unió a Aquaman para combatir a Manta Negra. Luego, un casco creado por el primer rey de Atlantis le otorgó grandes poderes, entre ellos la capacidad de sobrevivir sin alimento, sueño, oxígeno o agua. Se convirtió en Vostok-X y se unió a Aquaman y los Otros para luchar contra KGBestia.

VYKIN BALDAUR
DEBUT *Forever People* #1 (feb.–mar. 1971)
VERSIÓN ACTUAL *Wonder Woman* #131 (mar. 1988)
ALIADOS Jóvenes Eternos, Highfather **ENEMIGOS** Darkseid, Mantis, Guy Gardner **HISTORIA** Vykin era un Nuevo Dios guerrero de clase 7, que fue criado en Nueva Génesis con su hermana gemela Serafina. Hábil combatiente, poseía superfuerza y podía controlar su densidad. Viajó a la Tierra para luchar junto a los heroicos Jóvenes Eternos. A pesar de sus roces con algunos miembros del equipo, se unió con entusiasmo a su batalla contra el Red Lantern Guy Gardner.

VYNDKTVX
DEBUT *Action Comics* #1 (nov. 2011)
ALIADOS Ejército Anti-Superman **ENEMIGOS** Superman, Mr. Mxyzptlk
HISTORIA Vyndktvx era un duende de la Quinta Dimensión y de la corte mágica del rey Brpxz. Cuando el rey eligió a Mr. Mxyzptlk como su favorito y le permitió casarse con su hija, Vyndktvx montó en cólera y juró matar a su rival. Mató al rey por error, y atrapó a Mr. Mxyzptlk en un ataúd de cristal. Luego atacó a Superman varias veces, y reunió a otros supervillanos para formar un Ejército Anti-Superman. Fracasó, y fue desterrado a una prisión de la Quinta Dimensión por toda la eternidad.

WEIRD [Extraño]
DEBUT *The Weird* #1 (abr. 1988)
VERSIÓN ACTUAL *Stormwatch #19* (jun. 2013)
ALIADOS Stormwatch, Liga de la Justicia **ENEMIGOS** Macrolatts
HISTORIA El Extraño procedía de una dimensión alternativa habitada por los zarolatts, raza de seres de energía pasivos. Cuando sus tiránicos señores, los macrolatts, decidieron atacar a la Tierra, el Extraño intervino y animó un cadáver humano, lo que le permitía alterar su densidad molecular y la de cualquiera a quien tocara. Más tarde se uniría a héroes como Engineer y Hellstrike para formar Stormwatch.

WHIP [Látigo]
DEBUT *Flash Comics* #1 (ene. 1940)
NOMBRE REAL Rodney Elwood Gaynor **BASE** Nuevo México; Nueva York
HISTORIA En 1939, el millonario Rod Gaynor se inspiró en la leyenda de don Fernando Suárez, héroe del siglo XIX y primer Látigo, para convertirse en un experto con esa arma y un gran jinete. Como nuevo Látigo, a lomos de Diablo, combatió el crimen en Nuevo México defendiendo a inmigrantes mexicanos. En la II Guerra Mundial sirvió en el Escuadrón Estrella. Décadas después, su nieta Shelly se unió a los Siete Soldados de la Victoria como última Látigo, pero murió luchando contra los sheeda.

WHITE RABBIT [Coneja Blanca]
DEBUT *Batman: The Dark Knight* #1 (nov. 2011)
NOMBRE REAL Jaina Hudson **BASE** Gotham City
ALIADOS Clayface, Bane **ENEMIGOS** Batman
HISTORIA Jaina Hudson era un miembro de la alta sociedad de Gotham que salió con Bruce Wayne. Pero también era la misteriosa Coneja Blanca, aparentemente capaz de separase en dos personas. Batman se topó con ella cuando liberó a los internos del Asilo Arkham. Descubrió que estaba trabajando con el villano Clayface, y ella estuvo a punto de lograr inyectar al Caballero Oscuro una peligrosa toxina.

WILD DOG [Perro Salvaje]
DEBUT *Wild Dog* #1 (sep. 1987)
NOMBRE REAL Jack Wheeler **BASE** Quad Cities (Iowa)
HISTORIA Wheeler afrontó varias tragedias: cuando sus compañeros marines fueron masacrados por una bomba terrorista en Beirut, y luego cuando un gánster mató a su novia. De vuelta a su hogar en Quad Cities, se puso una máscara de hockey y una camiseta de la universidad y, armado con ametralladoras y guantes lanzadores de táser, se convirtió en el héroe Perro Salvaje. La policía no estaba muy contenta con sus métodos de lucha contra el crimen, pero él pronto se convirtió en un héroe local.

WILDEBEEST
DEBUT *The New Teen Titans* #36 (oct. 1987) **BASE** Ciudad de la Ciencia (Rusia)
ALIADOS Nuevos Titanes, Ciborg **ENEMIGOS** Superboy-Prime
HISTORIA La Sociedad Wildebeest era un grupo de villanos superpoderosos, cada uno de los cuales actuaba bajo el nombre de Wildebeest para hacer creer que solo había uno. El Joven Titán Jericó tomó su control tras ser poseído por un demonio, y empezó a crear híbridos humanos-animales como anfitriones para el grupo. La Sociedad fue destruida, pero uno de sus miembros, Bebé Wildebeest, sobrevivió y se unió a los Nuevos Titanes.

WINDFALL
DEBUT *Batman and the Outsiders* #9 (abr. 1984)
NOMBRE REAL Wendy Jones **BASE** Los Ángeles
ALIADOS Outsiders, Escuadrón Suicida **ENEMIGOS** Kobra
HISTORIA Metahumana capaz de generar y controlar el viento, desde brisas hasta tornados, a diferencia de su hermana, la villana dominadora del agua Nueva Ola, Windfall luchó por la justicia con los Outsiders. Embaucada para unirse a la Fuerza de Choque Kobra, finalmente comprendió su error y volvió con los Outsiders. Más tarde fue reclutada por el Escuadrón Suicida, y murió en combate en Oriente Próximo.

WING
DEBUT *Detective Comics* #20 (oct. 1938) **ALIADOS** Vengador Carmesí, Siete Soldados de la Victoria **ENEMIGOS** Hombre Nébula
HISTORIA Inmigrante chino en EE UU, en la década de 1930 trabajó para el reportero estrella Lee Travis, cuya identidad secreta era la del Vengador Carmesí. Wing y Travis se unieron al Escuadrón Estrella durante la II Guerra Mundial, y Wing fue el octavo miembro no oficial del grupo conocido como los Siete Soldados de la Victoria. Sacrificó su vida luchando contra el ser cósmico Hombre Nébula para salvar a los Siete, dispersados a través del tiempo.

WITCHFIRE
DEBUT *JLA* #61 (feb. 2002)
NOMBRE REAL Rebecca Carstairs **BASE** San Francisco
ALIADOS Power Company **ENEMIGOS** Nekrón, Siete Pecados Capitales
HISTORIA Siendo una jovencita, Rebecca halló un libro de encantamientos que la indujo a chapotear en la magia. De adulta, lanzó su carrera como actriz, cantante y motorista temeraria bajo el nombre de Witchfire. Tras invocar accidentalmente a un demonio, se propuso refinar sus habilidades. Se unió al grupo Power Company, pero al poco descubrió que era un homúnculo: un ser artificial creado mágicamente.

ZILIUS ZOX
DEBUT *Final Crisis: Rage of the Red Lanterns* #1 (dic. 2008)
ALIADOS Red Lanterns **ENEMIGOS** Sinestro
HISTORIA Red Lantern del Sector 3544, Zilius Zox era una criatura llena de odio que juró lealtad a Atrocitus y juró vengarse de Sinestro y su Sinestro Corps. Asesinó de forma salvaje al Soldado Sinestro Corps del Sector 2332, machándolo con su enorme boca y tragándose luego partes de su cuerpo. Poseía superfuerza y supervelocidad, y su anillo de Red Lantern le daba los poderes de volar y proyectar energía.

ZUGGERNAUT
DEBUT *Firestorm the Nuclear Man* #66 (dic. 1987)
ENEMIGOS Firestorm, Soyuz
HISTORIA Alienígena simbiótico metamorfo, Zuggernaut se estrelló en Rusia y fusionó su monstruoso cuerpo con el de un delincuente de poca monta, Matvei Rodor. Intentó matar a uno de los enemigos de Rodor, un fiscal llamado Soliony, pero fue frustrado por el héroe estadounidense Firestorm. Regresó para combatir al equipo de superhéroes rusos Soyuz, pero fue derrotado de nuevo por Firestorm, que usó la propia energía explosiva de la criatura para abatirla.

ÍNDICE

Esta enciclopedia ordena a los personajes según su nombre original en inglés. No obstante, para facilitar su búsqueda en el libro, en este índice se registran por su nombre en español (si lo tienen).

Los números en **negrita** envían a las páginas principales.

4D 155

A

Aagog 113
Abeja Roja **353**
Abejorro **57**, 142
Abel **58**
Abismo 89
Abra Kadabra **340**
Abragatabra 58
Abuelita Bondad 26, 107, **128**, 176, 188, 288, 321
Abysmus 170
Academia Gotham 28, **124**
Acero 46, 152, 155, 170, **287**, 293, 301, 319
Acertijo *véase* Enigma 66
Adam, Nathaniel *véase* Capitán Átomo
Adam Uno 269, 289
Agente 219
Agente Belroy 256
Agente Cero 219
Agente Libertad II **340**
Agente Naranja 116, 176
Aleka 13
Alexandrov, Serguéi 28
Afrodita 221
Algoritmo 193
Ahorcadores **137**
Al Jabr 86
Ala de Dragón 178
Alcance, el 50, 51
Allen, Barry 46, 70, **110–111**, 123, 141, 167, 197, 226, 238, 248, 254, 279, 336
véase también Flash
Allen, Bart 111, 167, 197, 238, 244, 254, 335
Allen, Crispus 278
Allen, Jonathan 22, 241
Allnut, Harold 31
Alpha Lanterns **11**, 53, 130, 288
Alquitrán **355**
Alta Vanguardia 286
Alto Padre *véase* Highfather
Amatista **14**, 80
Amaya, princesa 98
Amazing Man **11**, 103, 148
Amazing Woman 152
Amazo **12**, 237, 247, 331
Amazona 86, **347**
amazonas **13**, 67, 68, 115, 124, 143, 144, 213, 221, 224, 231, 240, 245, 283, 290, 312, 314, 330–333, 335
Ambush Bug **12**
Amo de los Espejos 107, 120, 123, 152, **203**, 227, 254, 265, 304, 313
Amo del Océano 17, 45, 78, 152, 198, **220**, 261, 314, 320
Amo del Tiempo **184**
Amos de las Señales 108, 162
Amos del Tiempo 52, 146, **310**
Ampa Nnn 336
Amigdala 196
Anansa la Reina Araña **340**
Anapel 270, 271
Anarkía **14**, 145
Anathema 11
Andrómeda **340**
Ángel **14**
Anima **340**
Animal Girl 56
Animal Man **15**, 18, 46, 47, 56, 89, 287, 289, 291
Anthro 18
Antítesis **340**
Anti-Monitor 10, 15, 46, 76, 83, 92, 94, 164, 201, 209, 214, 227, 288, 296, 336
Antipathy 246
Anubis 91, 212
Apokolips 36, 38, 46, 54, 62, 78, 82, 83, 88, 89, 107, 120, 124, 125, 147, 164, 176, 188, 189, 190, 214–215, 223, 253, 258, 262, 266, 275, 288, 300
Apolo 20, 105, 202, 217, 221, 289, 330, 331
Aparición **340**
Apsa, Appa Ali 129, 132
Aquababy 45, 198
Aqualad 305, 307
Aquaman **16–17**
hijo de Aquaman 45, 198
y Amo del Océano 220, y Atlan 20, y Black Lantern Corps 43, y Caribdis 66, y Carroñero 261, y Darkseid 82, 83, y Delfín 95, y Fosa 311, y la Liga de la Justicia 78, 160, 161, y Manta Negra 45, y Marte 221, y Mera 198, y Morgana le Fey 211, y Neutron 213, y NKVDemonio 217, y los Otros 224, y Pescador 112, y Sed 308, y Tempest 305, y Tiburón 268, y Tula 314, y Ya'Wara 335
Aquawoman 163, **340**
Aquiles 270
Arak **18**
Araña 266
Araña Negra **47**, 84, 134, 292, 322
Arcane, Abigail 228, 291
Arcane, Anton 15, **18**, 38, 228, 291
Archetheusis 87
Ardeen, Imra *véase* Saturn Girl
Ares 18, 221, 231, 290, 330, 331
Argent II 239, **340**
ARGUS **10**, 46, 66, 67, 93, 98, 133, 162, 194, 197, 232, 275, 283, 312, 317, 319, 322, 325, 338
Argus **340**
Arlequín 153
Arion **18**
Arisia **18**, 131
Arkham, Amadeus **20**, 143
Arkham, Asilo 20, 30, 31, 46, 77, 94, 113, 124, 134, 135, 147, 158, 165, 168, 169, 185, 188, 205, 207, 208, 222, 238, 249, 273, 278, 290, 339
Arkham, Jeremiah **20**
Arkillo **20**, 216, 336
Armeros de Qward **325**, 336
Arquero Celestial 125
Arquitecto **18**
Arrakhat **340**
Arrowette **20**, 337
Arsenal **19**, 68, 77, 224, 284, 314
Artemisa **20**, 221, 224, 245, 330, 333
Artemis III **340**
Artisan 289
As Enemigo **102**
As robot 255
As de Tréboles/Picas 255
Asesina Zorro Fantasma 125
Asesino de Dioses 275
Asfixia 283
Ashemore, Dr. Poppy 281
Ashiya 211
Asmodel **340**
Astro 177, 211, **281**
Ate 270, 271
Atenea 221, 330, 332, 333
Atlan 17, **20**, 143, 224, 311, 335
Atlanna 16, 17
Atlantis 16, 18, 20, 45, 66, 78, 95, 100, 143, 198, 220, 221, 261, 268, 305, 311, 314, 320
Atlas **20**, 270
Atmos **341**
Atom Smasher **22**
Átomo **21**, 22, 63, 68, 119, 140, 160, 161, 163, 185, 241, 276
Atómica **22**, 76, 160, 212, 241, 244, 264, 329
Augurio 306, 307, 337
Augusto General Férreo 108, 125, 162
Aura 245
Aves de Presa 25, 26, 27, 37, **39**, 42, 120, 133, 147, 148, 157, 165, 169, 172, 173, 203, 222, 234, 280, 283, 290, 320
Aviax 322
Avispa Asesina 153
Azar **141**
Azazel **341**
Azrael **23**, 31, 222
Aztek **23**
Azufre **54**, 112
Azul Cobalto **70**

B

Bala Perdida **349**
Ballesteros, Sabrina *véase* Cheetah
Balloon Buster **341**
Banda de la Injusticia **152**, 156, 161
Bandolero Embrujado 94
Bane 23, **24**, 168, 169, 238, 242, 264
Bard, Jason 18, **25**, 104, 117, 191, 259, 318
Barón Bedlam 119
Barón Blitzkrieg 22, **25**, 251
Barón Winters 216
Barracuda 103
Basilisco **25**, 39, 42, 47, 60, 84, 283, 292
Bastet 91
Bat Lash **25**, 261
batcueva 28, 29, 32, 33, 147, 164, 218, 219, 225, 230, 231, 243, 252, 280
Batgirl **26–27**, 41, 58, y Aves de presa 39, y Batman 28, 31, y Batman Inc. 33, y Bolt 53, y Joker 29, y Lady Shiva 172, y Mr. Zsasz 207, y Ragdoll 242, y Siete Soldados de la Victoria 266, y Spy Smasher 280, y Strix 290, y Young Justice 337
véanse también Bertinelli, Helena; Cain, Cassandra; Gordon, Barbara
Batman **28–31**, y Alfred Pennyworth 230, y Amanda Waller 322, y Anarkía 14, y Anthro 18, y Arquitecto 18, y Atómica 22, y Átomo 21, y Azrael 23, 31, y Aztek 23, y Bane 24, 28, y Batgirl 26–27, y Bat-Mito 25, y Batwing 35,
Batman *(Cont.)*
y Brainwave 54, y Carmine Falcone 104, y Catman 62, y Catwoman 64, 65, y Charaxes 63, y Clayface 69, y Cluemaster 70, y Darkseid 82, 83, 215, 219, 252, y Deadshot 84, y Dick Grayson 218, y Director Huesos 90, y Doctor Luz 93, y Dos Caras 315, y Duke Thomas 308, y Eco 98, y Enigma 58, y Espantapájaros 260, y Garra 304, y Garras 303, y G.C.P.D. 117, y Glorioso Godfrey 120, y Grito 269, y Guante Negro 43, y Harley Quinn 134, 135, y Hereje 143, y Hiedra Venenosa 234, y Hourman 145, y Hugo Strange 290, y Linterna Verde 128, y Liga de la Injusticia 153, y James Gordon 122, 210, 231, y Jason Bard 318, y Jim Corrigan 278, y Joker 158, 159, 231, 306, y Jokerz 157, y Juguetero 311, y Liga de la Justicia 160, 161, y Sociedad de la Justicia de América 163, y Kalibak 164, y Karate Kid 164, y Killer Croc 168, y Lady Shiva 172, y Lex Luthor 186, 187, y Livewire 182, y Sombrerero Loco 188, y Mr. Freeze 205, y Mr. Terrific 207, y Mr. Zsasz 207, y Muñequero 94, y Nimrod 217, y NKVDemonio 217, y NoBody 217, y Olive Silverlock 273, y Onomatopeya 222, y Onyx 222, y Orfeo 225, y Orphan 224, y Outsiders 124, 225, y Peraxxus 121, y Phobos 231, y Pingüino 229, y Profesor Pyg 238, y Question 241, y Ragman 242, y Rā's al Ghūl 243, y Rey Joker 157, 249, y Robin 30, 31, 245, 252–253, 261, y Sasha Bordeaux 53, y Satanus 259, y Silencio 147, y Silver St. Cloud 280, y Spellbinder 279, y Spoiler 280, y Spyral 281, y Stompa 288, y Supergirl 297, y Talia al Ghūl 33, 143, 180, 252, 253, 302, y Time Masters 310, y Tribunal de los Búhos 74, y Ventrílocua y Scarface 319, y Wildcat 327, y Wonder Woman 331, 333, y Wrath 328
véanse también Drake, Tim; Grayson, Dick; McGinnis, Terry; Wayne, Bruce
Batman de Japón 33
Batman del Futuro **32**
Batman Inc. **33**, 136, 245
Bat-Mito **25**
Batson, Billy 41, 94, 196, 269, 270–271, 272, 304, 328, *véase también* Shazam
Battles, Dylan 192
Bat-Vaca 33
Batwing 26, 33, **35**, 114, 162
Batwoman **34**, y Batgirl 27, y Batman 28, y Batman Inc. 33, y Bruno Mannheim 193, y Cameron Chase 66, y los Desconocidos 211, y Director Huesos 90, y Jason Blood 87, y Maggie Sawyer 259, y Morgana le Fey 242, y Spyral 281, y Talia al Ghūl 302
Baxter, Bonnie 310
Baxter, Corky 310
Baxter, Mr. 242
Baytor **341**
Baz, Simon *véase* Linterna Verde
Beast Boy **37**, 56, 193, 242, 244, 305, 306, 307, 337
Beefeater **341**
Bek, Garryn **341**
Bekka **36**, 214
Belial **341**
Belcebú **341**
Belle Rêve, penitenciaría de 45, 47, 84, 220, 292, 308, 314, 322, 335
Bender, Cyrus 231

Benetti, Jake «Bobo» 285
Bennett, Andrew **36**, 47, 162, 196
Bernadeth **36**, 107, 176
Bertinelli, Helena 147, 281
Bestia de la Libertad 120, **346**
Bibbo **36**
Big Barda 36, **38**, 107, 115, 124, 164, 176, 188, 206, 214, 275
Big Shot 101, 263
Biis 23
Bizarro Superman **40**, 185, 224, 245
Black, Myrina 83, 164
Black Adam 26, **41**, 45, 94, 125, 148, 153, 155, 160, 161, 162, 170, 196, 217, 224, 264, 265, 269, 270, 271, 272, 304, 305, 316, 321, 328
Black Alice **41**, 62, 101, 169, 242, 261, 263, 268
Black Banshee 273, **341**
Black Bat 33, 177, 224
Black Beetle 146
Bisonte Negro **341**
Blackfire **47**, 224, 284
Blackgate, penitenciaría 64, 113, 182, 207, 242, 328
Blackhawk **47**, 266
Blackhawks **47**, 169
Black Lantern Corps **43**, 53, 63, 80, 84, 87, 94, 103, 136, 143, 156, 165, 169, 170, 189, 198, 213, 257, 261, 267, 282, 317, 319, 326, 339
Black Nebula 318
Black Razors 47, 190, 321
Blackwing **35**
Black Zero **341**
Blanco Humano **145**
Blasters **47**
Bleez **48**, 216, 246
Bloch, Jason 86
Blockbuster **48**
Blok 178
Blood, Jason 86, 87, 189, 269
Bloodsport **48**, 142
Blüdhaven 22, 83, 108, 210, 219
Bluebird **48**, 58
Blue Lantern Corps 20, **49**, 131, 257
Bog Venus 228
Bola Rápida **345**
Bolphunga **342**
Bolshoi 231
Bolt **53**
Bomba Humana 115, 245, 316, **347**
Bonn, Rocker 66
Boodikka **53**
Booster Gold 25, 50, **52**, 70, 95, 103, 108, 121, 146, 162, 180, 236, 275, 310, 320, 324
Bordeaux, Sasha **53**
Bork 236
Bouncing Boy **53**, 178
Boxer, Ben 164
Boy Blue 266
Boy Commandos **342**
Bradley, Slam **53**
Bradley Jr., Sam 53, 65
Brahma 290
Brainiac **55**, 77, 118, 173, 174, 186, 200, 224, 239, 240, 242, 287, 297, 298, 300, 305, 318, 324
Brainiac 5 **54**, 58, 97, 178, 179, 197, 208, 310
Brainiac 13 83, 125
Brainstorm **342**
Brainwave **54**, 153, 318
Brainwave Jr. 152
Brande, R. J. **54**, 73, 178, 181, 259
Breacher **342**
Brigada Aria **340**
Brigada Cohete Rojo **251**
Brigada Especial de Batman 57, 117, 210, 231
Briggs, André 108, 162
Brody, Clay 63
Bromista 219, 301, **352**
Bron, Chaser 80
Broncas 216
Bronson, James 305
Broot 222
Brown, Stephanie *véase* Batgirl; Spoiler
Bruja Blanca **326**
Bruja Negra 178
Brutal 324, **342**
Bufón 108, **348**
Bufón (Cinco Inferiores) 151
Búho Nocturno 323
Búho Real 22
Bulleteer **56**, 266
Bulletgirl 56
Bulletgirl II (Windshear) **342**
Bulletman **56**
Bullock, Harvey 14, **57**, 104, 117, 210, 259
Bunker **57**, 306, 307
Buscadora **113**
Bushmaster **342**
Byth Rok 141, 162, 194, 225, 289, 308, 312, 316

C

Caballero 33, **170**
Caballero (Cavalier) **343**
Caballero III 33
Caballero Atómico **22**, 225
Caballero Brillante 86, 266, **269**
Caballero Fantasma **119**, 153
Caballeros Atómicos 22, 256
Caín **58**
Caín (vampiro) 36, 81, 196, 267, 269, 338
Cain, Cassandra 27, 33, 41, 172, 224
Cain, David 41, **58**
Calabrese, Rex «el León» 65
Calamidad 124, 273
Calavera Atómica **22**, 190, 287
Calculador 265, 321, **342**
Caldecott, Dudley 267
Camaleón **63**, 177, 178, 179
Canadá 47
Canario 33
Canario Negro 22, 25, 26, 39, **42**, 126, 127, 161, 199, 222, 283, 305, 338
Candy, Etta 10
Canela **343**
Cannon, James 211
Canus, Dr. 164
Caos 68, 165, 217, 224
Capitán Acero **62**
Capitán Átomo **59**, 103, 115, 119, 208
Capitán Bumerán **60**, 203, 247, 292, 293 203, 254, 264, 265, 313
Capitán Cometa **62**, 242, 299
Capitán Compass **342**
Capitán Frío 45, **61**, 110, 120, 141, 153, 161,
Capitán Marvel 56, 94, 125, 208, 268, 269, 270, 271, 272, 304
Capitán Marvel Jr. 63, 269, 272
Capitán Miedo **342**
Capitán Metrópolis 323
Capitán Moller 261
Capitán Nazi 269
Capitán Stingaree **342**
Capitán Storm **342**
Capitán Triumph **342**
Capitán X **342**
Capitán Zanahoria **58**
Capucha 33, 281
Capucha Roja 19, 23, 28, 29, 30, 47, 77, 158, 172, 219, 222, 224, **245**, 261, 284, 317, 324
Capucine **342**
Carga 211
Caribdis 17, **66**, 95
Carny 103
Carnicero 246
Carnicero de Gotham 20, 74, 143
Carr, Snapper 47, **62**, 67
Carroll, Jonathan 174
Carroñero 16, **261**, 314
Carson, «Cuevas» **62**
Carter, Michael *véase* Booster Gold
Casa de Muñecas 64
Casta Total **11**, 317
Cataclysm 237
Catarsis 211
Catman **62**, 101, 261, 263
Catseye **63**
Catwoman **64–65**, y Batman 33, y Carmine Falcone 104, y Cazadora 147, y Detective Marciano 194, y Dr. Leslie Thompkins 309, y Harley Quinn 134, 135, y Liga de la Injusticia 153, y Lois Lane 173, y Mad Harriet 188, y Martillo y Hoz 136, 231, y Prometheus 239, y Ruleta 255, y Satanus 259, y Sociedad Secreta de Supervillanos 264, 268, y Slam Bradley 53, y Spark 277, y Spoiler 280, y Strix 290
Caul, Jediah 51
Caulder, Niles 54, 68, 95, 100, 116, 189, 212, 242, 251
Cazadora 35, 39, 88, 106, **147**, 152, 163, 169, 235, 247
Celda **182**, 280
Celebrand 322
Celeste 80, **343**
Celsius 95, 212, **343**
Centinelas de la Magia 49
Central City 46, 101, 110, 123, 141, 232, 238, 248, 254, 279, 325, 326
Centurión Alfa **11**
Ceo 310
Cerdo de Hierro 58
Cerebro **54**, 56, 208, 231
cerebros-globo de Rambat 177
Cerrojo *véase* Celda
Chagra 20
Chance, Slim 309
Chancer 217
Chandra, Lady 98
Changeling 307
Chapel, Beth 92
Charaxes **63**
Chase, Cameron **66**
Chatarra **346**
Cheetah 197, 264, 265, 275, 292, 312, 324
Cheetah II **67**
Chemical Kid 100, 178
Chemo **68**, 90, 108, 199
Cheshire 19, **68**, 137, 217
Chica Duplicada 312
Chica Fantasma 178, 179
Chica Relámpago 178, 179, 181, 259, 269, 277
Chica Triplicada 54, 312
Chico Diablo **166**
Chico Nocturno 245
Chill, Joe 230, 324, **343**
Chillblaine 61
Chimpancé Detective **86**, 268
Choi, Eugene 272
Choi, Ryan *véase* Átomo
Ch'p **343**
Chris KL-99 **343**
Chronos **68**, 136, 152
Chucho 132
Churchill, Winston 286
Churljenkins 47
Ciborg 12, **78–79**, 83, 90, 107, 160, 161, 191, 199, 271, 283, 288, 297, 303, 307, 337
Cicada **343**
Cinco Fatales 100, **106**, 155, 179, 181, 269, 308, 312
Cinco Inferiores **151**
Cinco Inversiones 23
Cinco Temibles 94, **107**, 120, 156, 191, 239
Circe 67, **68**, 120, 152, 190, 225, 273
Círculo de la Eternidad 226
Cisne 138
Cisne Plateado **273**
Clan de la Espada 165
Clan de la Flecha 126, 127, 170
Clan del Puño 222
Clay, Joshua **343**
Clay, Lilith 180
Clay, sargento **132**, 185
Clayface **69**, 124
Cloud, Johnny 132, 185, **343**
Club de Detectives 273
Club de Héroes 33
Club de los Héroes Muertos 136
Cluemaster **70**, 182, 193, 280
Cobblepot, Oswald Chesterfield *véase* Pingüino
Colección de Fieras 197, 261, 312
COLMENA 80, 94, **136**, 137, 169, 239, 240
Colos, Ferrin 80
Comandante del Tiempo **356**
Comando de Monstruos **75**, 105, 132, 256
Comediante, El 323
Comemateria **197**
Comité de Defensa Avanzada Superhumana *véase* SHADE
Comodín 255
Compañía E 263
Computo 53, 54, 55, **58**
Concilio de la Eternidad 226, 241
Conde Vértigo **72**, 240, 268
Cóndor 39, 138
Cóndor Negro 115, 225, 237, 285
Cóndor Negro II **341**
Coneja Blanca **357**
Conejita Tonta 151
Conglomerado 22, **70**
Congorila **343**
Consejo, El 213
Consejo de los Ocho 180
Constantine, John 48, 54, **71**, 81, 92, 98, 106, 147, 161, 189, 196, 197, 204, 212, 213, 216, 259, 270, 271, 278, 309, 338, 339
Consumado Médico Perfecto 125
Contessa **343**
Contraatacantes 182
Controladores 80, 132, 322
Cooke, Cindy 108
Copperhead **72**, 192, 264, 265
Corazón de León **349**
Corben, John *véase* Metallo
Corbett, Marlon 63
Corona **343**
Corredor Negro **46**, 83, 164, 214, 215
Corrigan, Jim *véase* Espectro
Corsar Thal 139, 141
Cosa del Pantano, la 17, 18, 38, 71, 92, 114, 138, 216, 228, 263, **291**, 326
Cosecha 95, **137**, 212, 242, 294, 305, 306, 310, 329
Cosmic King 259
Cósmico **73**, 95, 178, 179, 181, 259, 310
Cottus 312
Coyote 324

Crackpot 47
Crane, Doctor Jonathan *véase* Espantapájaros
Crawford, Evelyn 42
Creeper **75**, 225
Crepúsculo 107
Crimebusters *véase* Watchmen
Crio 310
Cronos 89, 310
Crux **77**
Cruz, Jennifer 95
Cruz, Jessica 76, 100, 212, 271
Cryll 277
Cuadro 225, **342**
Cuero **349**
Cuerpo Internacional de Ultramarines **155**
Cuerpo para la Defensa Humana **145**
Cuervo Rojo 33, **353**
Cuervo Manitú **193**
Culp 267, 285
Cupido **77**
Curry, Arthur *véase* Aquaman
Curry, Tom 16, 17, 45
Cyclotrón 22
Czarnia, emperador de 183

D

Daanuth, Garn **343**
Daemonitas 125, 142, 289, 321
Dal-Xauix 23
Dama, La 50, 56, 231, 324
Dama del Lago **349**
Dama Fantasma 95, 115, 192, **231**, 245, 285, 316
Dama Maleza **349**
Damage 22, **80**, 157
Dan el Dinamita 266, 337
Danny la Calle 95, **343**
Dardo Rojo **353**
Darhk, Damien 80
Dark Opal 14, **80**
Darkseid **82–83**, y Abuelita Bondad 124, y Alan Scott 262, y Anti-Monitor 15, y Azufre 54, y Batman Inc. 33, y Corredor Negro 46, y Constantine 71, y Ciborg 78, y Desaad 88, 235, y Devilance el Perseguidor 89, y Furias Femeninas 36, 37, 107, y Flash 110, 111, y Glorioso Godfrey 120, y Grayven 125, y Hawkgirl 140, 266, y Highfather 144, 245, y Imperiex 150, y Jóvenes Eternos 113, y Kalibak 164, y Kanto 164, y Lex Luthor 187, y Magog 190, y Mr. Milagro 206, y Nuevos Dioses 214, 215, y Orión 223, y Power Girl 235, y Robin 253, y Sociedad de la Justicia de América 163, y Sociedad Secreta de Supervillanos 264, 265, y Sleez 275, y Sodam Yat 335, y Sonny Sumo 355, y Steppenwolf 288, y Supergirl 297, y Superman 300, y Virman Vundabar 321
Darkstars **80**
Davis, Rocky 63
Davis, Zoe 216
daxamitas **80**, 208, 269, 316, 322, 335
Deadman 47, **81**, 87, 189, 220, 266
Deadshot 47, 60, 63, **84**, 134, 145, 217, 222, 292, 293, 322, 335
Deathblow **344**
Deathstorm 76, 109, 271, 313, **344**
Deathstroke 21, 56, 72, 84, **85**, 139, 153, 156, 220, 242, 244, 264, 265, 267, 292, 293, 304, 305, 321
Decadencia 329
Defarge, Dexter 236
Degaton, Per 146
Deimos **86**, 221, 231, 324
Delfín 66, **95**
Deméter 221, 333
Demon Knights **86**, 87, 189, 269, 289, 318
Demonio 86, **87**, 211
Denetto, Johnny Suturas 154
Dent, Harvey *véase* Dos Caras
Dérine 13, 314, 332
Desaad **88**, 147, 154, 188, 196, 207, 214, 215, 235, 279, 288
Desconocidos, los 211, 242
Despero **88**, 100, 146, 264, 265, 277, 286
Dessa 13
Destructores 38, 56, 68, 104, 137, **242**, 244, 305
Detective Marciano 17, 76, 88, 93, 133, 156, 160, 162, **194–195**, 204, 264, 268, 289
Devastación **89**
Dev-Em 180
Devilance el Perseguidor **89**
Devildog 336
Devorador de Pecados **273**
Devorador de Soles 106
Dex-Starr **89**, 246
Diablo, El 47, 84, **99**, 292, 322
Diablo Azul 44, **49**, 106, 148, 166, 268
Diablo de Tasmania 120, 141, **356**
Diablos del Mar **261**
Diácono Blackfire 157, 278, 339
Dial H for Hero **89**
Diana *véase* Wonder Woman
Dibny, Ralph *véase* Hombre Elástico
Dibny, Sue 43, 93, 101, 185
Diesel 306, 329
Diez de Picas 255
Diez Grandes **125**
Diggle, John **90**, 126, 275
Ding Dong Daddy 307
Dioniso 221
Dioses Olímpicos **221**
Director Huesos **90**
Director Zither **90**, 109, 142
Discursos 216
Disturbio 142, **250**
DNAngels **90**
Doble Desafío **344**
Dobles **341**
DOC 222
Doc Magnus 68, **90**, 107, 199
Doctor Alquimia **344**
Doctor Bedlam **92**, 214
Doctor Darrk 243, 302
Doctor Dédalo 238, 281
Doctor Destino **91**, 101, 140, 163, 189, 212, 217
Doctor Destiny **92**
Doctor Diehard 103
Doctor Fósforo **94**, 280
Doctor Gotham 268
Doctor Imposible 145, **344**
Doctor Luz **93**, 101, 152, 160, 338
Doctor Manhattan 201, 323
Doctor Medianoche **92**, 163, 285
Doctor Megala 59
Doctor Muerte 57, 249, **344**
Doctor Niebla 47, 120, 148, 156, 225, 237, **344**
Doctor Occult **344**
Doctor Phayne 48
Doctor Polaris **94**, 189
Doctor Psico 88, **94**, 137, 192, 273, 321
Doctor Sivana **94**, 120, 156, 204, 208, 270, 271, 272
Doctor Trece **94**, 233, 311
Doctora Luz **92**
Doctora Medusa 75
Doll Girl **95**
Doll Man **95**, 115, 231, 245, 316
Dollar Bill 323
dollotrons 238, 261
Dominadores 47, 62, 80, **95**, 269, 316, 334
Dominus **344**
Doncella de Hielo **148**
Dorrance, Dane 261
Dos Caras 98, 182, 207, **315**
«Dos-Seis» 131
Double, Jonny **344**
Douglas, Mo 80
Dox, Querl *véase* Brainiac 5
Dox, Vril 54, 55, 58, 242, 250, 286, 334
véase también Brainiac
Dox. Vril II 173. 242
Drak, Lyssa **97**, 336
Dragon, Richard 56, 70, 90, **97**
Dragon King **344**
Dragones Esmeralda 316
Drake, Dinah *véase* Canario Negro
Drake, Jack 60
Drake, Tim 30, 32, 43, 154, 169, 253, 260, 261, 280, 306
véase también Batman; Red Robin; Robin
Dreadbolt 53
Dreamslayer 103, 197, **344**
Dru-Zod *véase* General Zod
Ducard, Henri **97**, 217
Ducard, Morgan 97, 217
Ducra la Instructora 11
Dudley, Darla 272
Duffy, Jim 216
Duncan, Malcolm 57, 142
Duo Damsel 53
Durant, August 263
durlanianos **97**, 250, 335
Dusk, Nathaniel **344**
D'yak 138

E

Earth-Man 107
Eckhart, Terry 98
Eclipso 14, 62, 92, **98**, 185, 213, 228, 233, 235, 268, 278, 285, 286, 305
Eco 70, **98**
Edge, Morgan **99**, 174, 300
Efigie **99**
Egeo 314
Eje Amerika **22**, 337
Eiling, general Wade 59, 119, 155, 190
Elasti-Girl 20, 68, 95, **100**, 197
Element Woman 95, **100**, 160
Elemento **100**, 178, 179, 211
Elias, Darwin **344**
Élite, la 169
Elvar 322
Emerson, Walter 126, 127
Emperatriz 337, **345**
Emperatriz Esmeralda 100, 106, 238
Emperatriz Mordeth 133
Empresas Wayne 28, 30, 32, 33, 35, 114, 147, 234, 249, 290, 328
Encantadora **345**
Encantadora (Enchantress) 81, **101**, 106, 162, 189, 203, 216, 267, 268, 338
Enfermera de Pesadilla 94, **217**
Enginehead 86
Enigma **249**
como Sinsonte 208, 263
y Batman 30, 31, y Catman 62, y Catwoman 64, y GCPD 117, y Hombre Calendario 58,
Enigma *(Cont.)*
y Hombre Elástico 101, y Silencio 147, y Ragdoll 242, y Scandal 261, y Seis Secretos 263
Epifanía 90
Equinoccio **102**, 162
Equipo Arrow 90, 275
Equipo de Superjóvenes 355
Erradicador **103**, 225
Erdel, Dr. Mark 195
Eris 221, 231
Escarabajo Azul **50–51**, 52, 56, 66, 92, 103, 184, 228, 231, 324
Escarabajo de Plata 152
Escila 66
Escorpión **354**
Escuadra de Demolición **86**
Escuadrón de la Justicia de Shazam **269**
Escuadrón Estrella **10**, 18, 22, 25, 203, 309, 327
Escuadrón Suicida 25, 47, 53, 60, 63, 72, 84, 93, 99, 112, 119, 121, 134, 135, 136, 157, 169, 170, 176, 188, 213, 217, 222, 232, 234, 251, 287, **292–293**, 306, 308, 317, 320, 322, 335
Escudero 33, **170**
Espalda Plateada 50, 56
Espantapájaros 65, 152, 231, 238, **260**, 290, 337
Espectro 93, 99, 137, 163, 189, 207, 233, 268, 271, 277, **278**, 339
Espectro de Seda 323
Espejismo 351
Esperanza, Chris 48, 94, 278
Espina 220, **251**
Espina de Blackbriar **47**
Espora 78
Essen, Sarah 122
Essence 11, 317, **345**
Estrella del Alba 169
Estrella Roja 136, **246**
Estrella Salvaje 242
Etrigan 62, 87, 144, 189, 202, 211, 242
Evans, Daniel 16
Estrella Maligna **345**
Ex Nihilo 89
Exoristos 86
Exploradores Estelares **355**
Extant **103**, 208
Extraño **357**
Extremistas **103**
Eyam 228

F

Fairchild, Alex 104, 305
Fairchild, Caitlin 68, **104**, 242, 305, 310
Fairchild, Vesper **345**
Faith **104**
Falcone, Carmine 94, **104**, 231
Familia Nuclear **352**
Familia Shazam 196, 269, 270, **272**
Famous Bobby 216
Fantasma Errante 93, 94, 114, 216, **233**, 241, 244, 278, 313, 328, 339
Fantasma Oculto tras los Juncos 228
Faora **105**, 118
Fastback, tortuga 58
Fastbak **345**
Fatalidad **105**, 216, 288
Faust 225
Faust, Felix 46, 47, 101, **106**, 147, 155, 162, 189, 212, 263, 338
Fawcett City 56, 63
Febe 310
Femmes Fatales 36, 113, 211

Ferris, Carol *véase* Zafiro Estelar
Ferro **107**
Fey, Kassandra 216
Fiebre **345**
Fields, Nora 205
Film Freak **345**
Filmore, Thaddeus 245
Firebird **345**
Firebrand **108**, 115
Firebrand I **345**
Firebrand III **345**
Firehair **345**
Firehawk 109, 162, **345**
Firestorm 90, 100, **109**, 119, 142, 160, 161, 169, 190, 211, 232, 236, 275
Flag, Rick Jr. **112**, 292, 293
Flamebird **112**, 226
Flamenco **113**, 261
Flash **110–111,** y Azul Cobalto 70, y Capitán Bumerán 60, y Capitán Frío 61, y Corredor Negro 46, y Darkseid 83, y Despero 188, y Flash Reverso 248, y Gorila Grodd 123, y Hawkgirl 140, y Hechicero del Clima 325, y Hourman 145, y Iris West 326, y Liga de la Justicia 160, 161, y Linda Park 227, y Murmur 211, y Ola de Calor 141, y Patinadora 120, y Patty Spivot 279, y Pied Piper 232, y Replicante 247, y Sensor Girl 238, y Sociedad de la Justicia de América 163, y Solomon Grundy 276, y Villanos 254
Flash del Futuro 167
Flash Reverso 238, **248**, 292, 293, 326
Flass, Arnold 117
Flecha Roja 19, 327
Flecha Verde **126–127,** y Arrowette 20, y Arsenal 19, y Canario Negro 42, y Conde Vértigo 72, y Cupido 77, y Emiko Queen 240, y Felicity Smoak 275, y John Diggle 90, y Liga de la Justicia de América 12, 162, y Mano Negra 43, y Multiplex 211, y Naomi Singh 275, y Onomatopeya 222, y Polilla Asesina 169, y Prometheus 239, y Rey Reloj 70, y Richard Dragon 90, 97, y Shado 268, y Sociedad Secreta de Supervillanos 264, y Stanley y su monstruo 281, y Tarántula II 304, y Warlord 324
véase también Queen, Oliver
Fledermaus 22
Fleshburn 22
Flint, John 80
Fobia 56, **231**, 232
Forbes, Jack 117, 259
Forecaster 268
Forajidos, los 19, 47, **224**, 245, 284, 290, 317
Forjaluces 247
Fortaleza de la Soledad 77, 103, 105, 173, 175, 187, 209, 298, 334
Fortune, Amos **114**, 255
Fosa **311**
Fox, Lucius 30, 35, 53, **114**, 201, 249
Fox, Luke *véase* Batwing
Frag 47
Frankenstein 21, 75, 105, **114**, 256
Frankenstein (Siete Soldados de la Victoria) 266
Freeman, Freddy 270, 271, 272
Freight Train 225
Fries, Dr. Victor *véase* Mr. Freeze
Fringe **346**
Fritch, Pomeline 124, 208
Frostbite 70
Fuego **108**
Fuego Salvaje 169, **328**
Fuerza de la Velocidad 110, 111, 123, 167, 197, 238, 241, 248
Fuerza Nocturna **216**
Funerella 95
Funky Flashman **115**
Furia 37, **115**, 142, 152, 214, 337
Furia Roja 85
Furias Femeninas 36, 37, **107**, 115, 124, 170, 176, 188, 189, 215, 288
Fury-6 246
Fusión 231
Future, Frank 182
Fyff, Henry 275

G

G. I. Robot 75, **346**
G. I. Zombie 75, **119**
Gabby 207
Gabinete en la Sombra **268**
Gamemnae 193, **346**
Gangbuster **346**
Ganthet 49, 170, 226, 257
Gardner, Guy **116**
véase también Green Lantern Corps; Linterna Verde
Garfio, el 81
Garn Daanuth 18
Garra 33, 74, 283, **304**
Garra (Primal Force) 237
Garras **303**, 304
Garrett, Daniel 51
Garrick, Jay 111
Garv 242
Gatherers 216
Gaucho, El 33, 281, **344**
GCPD (Departamento de Policía de Gotham City) 57, **117**, 210, 231, 259, 261, 278
Gea 310, 330
Gemelos del Gatillo **356**
General, el **119**, 152
General Glory **346**
General Immortus 95, **116**
General Zahl **346**
General Zod 96, 105, **118**, 149, 301
Genius Jones **346**
Geo-Fuerza **119**, 225, 305
Geomancer 153
Ghast 236
Giganta **119**
Gigante Prometeo 100, 106, 155, 308
Gimmix 266
Gitana 70, **133**, 319
Gizmo 107, **120**
Glob 155
Glomulus 216
Glorioso Godfrey 36, **120**, 176, 188
Glorith 178, 179, 310
Gloss 120, **346**
G'Nort **116**
Goatboy 180
Godiva **120**
Godiva (Liga de la Justicia Internacional) 108, **121**
Gog **121**, 157
Golden Arrow **346**
Golden Glider 265
Goldface **346**
Golem 237, **346**
Goliat 253
Gorbachov, Mijail 217
Gordon, Barbara 26–27, 29, 32, 39, 42, 57, 108, 121, 122, 154, 159, 203, 280
véase también Batgirl; Oracle
Gordon, Barbara Kean 27, 122
Gordon, Bruce 98
Gordon, James 25, 26, 27, 30, 31, 94, 104, 117, 121, **122**, 147, 159, 182, 210, 217, 231, 249, 259, 315, 328
Gordon, Sarah Essen 117
Gordon Jr., James 27, **121**, 122, 292–3
Gorgon 103
Gorila Grodd 14, 17, 61, 110, 115, 120, **123**, 156, 227, 248, 254, 313
Gorin-Sunn 131
Gosgotha, Prohl 274
Gotham City 14, 18, 20, 24, 25, 26–27, 28–33, 41, 42, 48, 53, 57, 64–65, 66, 69, 74, 94, 98, 104, 112, 113, 114, 121, 122, 138, 147, 157, 158, 165, 168, 169, 182, 188, 191, 193, 196, 205, 210, 217, 218, 219, 224, 225, 229, 230, 231, 234, 238, 241, 242, 245, 249, 252–253, 260, 261, 269, 275, 277, 279, 290, 303, 304, 308, 309, 311, 315, 318, 319, 324, 328, 339
véanse también Academia Gotham, Arkham, Asilo; GCPD
Grace **124**, 225, 309
Graciel 14
Grail 15, 83, 107, 164, 188, **347**
Gran Oso **36**, 113, 144, 211
Grant, Vicki 89
Graves 78
Graves, David **347**
Graveyard Faction 211
Grayson, Dick
como Batman 32, 43, 137, 145, 163, 252–253
como Nightwing 218–219, 257, 306
como Robin 23, 172, 218, 219, 234
y Batgirl 26, y Donna Troy 314, y Salvatore Maroni 196, y Spyral 26, 281, y Starfire 284, y Tempest 305, y Wildcat 327
véanse también Batman; Nightwing; Robin
Grayven 80, **125**
Great White 22
Green Lantern Corps 11, 18, 36, 43, 49, 53, 80, 94, 105, 116, 124, 129, **130–131**, 132, 137, 155, 167, 212, 226, 246, 250, 257, 269, 274, 288, 297, 311, 314, 325, 335, 336
Green Team 149, 250
Greene, Brian 216
Gremio Araña 47
Gretel 27, **347**
Grifter **125**, 305
Grito **269**
Grotesco 27
Grundy, Solomon 12, 77, 140, 152, 153, 262, **276**, 285
Grupo Sangriento 86, **341**
Guante Negro **43**
Guarda Oscuro 33
Guardián **125**, 216
Guardián de Manhattan 266
Guardián Rojo Socialista 125
Guardianes del Universo 11, 20, 23, 49, 128, 129, 130, 131, **132**, 151, 167, 170, 176, 226, 246, 250, 257, 274, 288, 308, 325, 335, 336
Guardianes Globales 108, **120**, 141, 148, 220, 225
Guardianes Templarios 247, **356**
Gudra 22
Guerra 107
Guerreros Sombra 213
Gunfire **133**
Gunn, Dale 10, 133
Gunner **132**, 185
Gunther 47

H

Hacker **347**
Hades 18, 112, **136**, 221, 310, 330, 331
Hagen, Matt 69
Haggor 246
Halcón 48, 103, **138**, 208, 324
Haley, Prof. 63
Hall, Carter 139, 273
Hall, Hank *véanse* Extant; Halcón; Monarca
Hall, Hector 91, 217
Halo **136**, 225
Hambruna 88, 107, 224
Hammer, Steig 47
Hammond, Hector 123, **137**, 223, 240, 255
Hand, William *véase* Mano Negra
Hard Drive 337
Hardhat 86
Hardline 70
Harjavti, Rumaan y Sumaan **347**
Harley Quinn 47, 84, **134–135**, 157, 188, 234, 290, 292, 293, 322, 335
Harmonia 178, 179
Harper, Jim 125, 216
Harper, Roy 126, 127, 245, 275, 290
véase también Arsenal
Harriet la Loca 107, **188**
Harrigan, Hop **347**
Harris, Michael 296
Harrower, Lance 56
Harry X 26
Hawk (hijo de Tomahawk) **138**
Hawkfire **138**
Hawkgirl 43, 91, 139, **140**, 163, 273, 276
Hawkman 10, 25, 27, 43, 91, 119, **139**, 140, 141, 161, 163, 217, 268
Hawksmoor, Jack 289
Hawkwoman **141**
Hayoth **347**
Heath, Winslow 157
Hechicero del Clima 254, 265, 313, **325**
Heckler **347**
Hefesto 136, 290
Heggra 288
Hel 22
H'El **136**, 186, 197, 224, 294, 296, 299, 306, 307
Helix 90, 109, **142**
Hellgrammite **142**
Hellhound **347**
Helspont, Lord **142**, 284, 303
Henshaw, Hank 77
Hera 13, 112, 136, 144, 221, 330, 331, 332
Heraldo 57, **142**
Hércules 16, **143**, 221, 270, 330
Hereje **143**, 180, 253
Hermana Kala 303
Hermandad de Dadá 204, **342**
Hermandad de la Llama Fría, 53
Hermandad del Mal 50, 54, **56**, 189, 204, 231, 232, 324
Hermano Ojo 11, 32, 50, 66, 154, 162, 184, 222
Hermano Poder **342**
Hermano Sangre 15, 38, **56**, 244, 309
Hermes 221, 330, 332
Hermosa Soñadora **35**, 36, 113, 211, 215
Hero Cruz 245
Hero Hotline **347**
Héroes del Pueblo **231**
Hessia 13
Hestia 221, 333
Hex, Jonah 20, **143**
Híbrido **347**
Hiedra Venenosa 39, 134, 135, 152, 165, 231, **234**, 249, 293, 313, 335
Hielo 108, **148**
Hierro 199
Higgins, Dean 25, 39, 305

Highfather 36, 37, 82, 88, 113, **144**, 152, 163, 201, 214, 215, 223, 245, 247, 266, 303
Hi-Jack 255
Hija del Joker 19, 57, 64, 134, **157**, 158, 210, 292, 293
Hijo de Vulcano **354**
Hijos de Adam 224
Hijos de Efesto 13
Hijos de los Gigantes 16, 143
Himón **144**, 214
Hiperión 310
Hipólita 13, 25, 67, 68, **144**, 290, 314, 330, 331, 332
Hitler, Adolf 10, 22, 25, 146, 286
Hitman **144**
Hol, Katar *véase* Hawkman
Hol, Shayera *véase* Hawkwoman
Holland, Alec *véase* Cosa del Pantano, la
Hombre Ángulo **340**
Hombre Antimateria 318
Hombre Avanzado 180
Hombre Calendario **58**
Hombre Común 152
Hombre de Gris 163
Hombre de Kryptonita **170**
Hombre de los Diez Ojos 191
Hombre Elástico 43, **101**, 213
Hombre Infinito 35, 89, 92, 113, 121, 124, 144, **152**, 170, 211, 214, 215, 266, 303, 321
Hombre Inmortal **149**
Hombre-Inmortal-en-las-Sombras 125
Hombre Lineal **180**
Hombre Nébula 77, 266
Hombre Negativo 95, 100, **212**
Hombre Peludo **268**
Hombre Piraña 66
Hombre Plástico **232**
Hombre Plegado **346**
Hombre Remendado **228**
Hombre Señal 32, 280
Hombre Tatuado 152, **304**
Hombre Torpe 151
Hombre Verde **347**
Hombres Bestias 269
Hombres Carmesies 93
Hombres de Metal 68, 90, 94, 107, 191, **199**, 335
Hombres de Nadie **197**
Hombres Lineales 146
Hot Spot **347**
Houngan **347**
Hourman **145**, 163, 241
Hoz **136**, 231
H'ronmeer 270, 271
Humpty Dumpty **347**
Hunter, Dan 310
Hunter, Rip 52, **146**, 238, 275, 310, 318
Hunter, Tim 147, 277
Hunter, Tony 310
Hurricane **348**
Hurt, Dr. Simon 25, 43, 309, **348**
Hyalt 214
Hyssa, rey 20

I

Ibac **148**
I-Ching **348**
Icicle **149**, 153
Ignición **149**
Imán **348**
Imperiex **150**
Impulso 111, 241, 337
Índigo 1 **151**
Infiltrado 45, 76, 156, 160, 161, **225**, 232, 264, 265, 290, 324
Infinitus 269, 281, 312
Infinity Inc. 22, 92, 141, **152**
Injusticia Ilimitada 141
Inque 32, **154**
Insectos 113
InterCEPT 245
Intergang **154**
Investigadores de lo Desconocido **63**
Investigadores del Más Allá 113
Invictus 20, 216, 222, **348**
Invisible 107, **155**, 178, 179
Inwudu, Nimue *véase* Madame Xanadú
Ion **155**
Ira 261, **328**
Iron Munro 337
Irons, John Henry *véase* Acero
Irons, Natasha **155**, 287
Iroque *véase* Índigo I
Iscariote, Judas *véase* Fantasma Errante
Isis **155**
Isley, Pamela *véase* Hiedra Venenosa
Izaya *véase* Highfather

J

Jackanapes 158
Jackhammer 86
Jack O'Lantern **156**, 237
Jacobs, Gordon 98
Jade 152, **156**, 220
Jane Doe **348**
Jápeto 310
Jaque Mate 53, 57, **66**, 105, 108, 120, 125, 184
Jardinera 202
Jax 126, 275
Jax-Ur **348**
Jay, Anthony 66
Jeanette 261
Jefe, el **68**, 95, 100, 212, 251
véase también Caulder, Niles
Jefe, el (Esqueletos) 304
Jemm (hijo de Saturno) 152, 156
Jenízara **348**
Jensener 256
Jericó 79, 85, **156**, 220
Jet 120
Jinx 107, **156**
Jochi 209
Johnson, Lyndon B. 256
Johnson, Walter «Flip» 216
Joker **158–159,** y Banda de la Injusticia 152, y Batgirl 27, 29, y Batman 29, 32, 158, 159, 231, 306, y Capucha Roja 245, y «Chasquidos» Carr 62, y las Fosas de Lázaro 243, y Harley Quinn 84, 134, 135, y Hija del Joker 157, y Ignición 149, y Infiltrado 225, y Jeremiah Arkham 20, y Lex Luthor 186, y Muñequero 94, y Onomatopeya 222, y Phobos 231, y Psimon 239, y Rey Joker 157, y Robin 29, 158, 159, 317, y Royal Flush Gang 255, y Sarah Essen 122, y Spellbinder 279, y Tribunal de los Búhos 74, y Villanos Unidos 321
Jokerz 32, **157**
Jones, Darren 197
Jones, Waylon *véase* Killer Croc
J'onn J'onzz *véase* Detective Marciano
Jordan, Hal **128–129**
véanse también Green Lantern Corps; Linterna Verde;
Jor-El 55, 118, 136, 171, 294, 296, 298, 299, 335
Jóvenes Eternos 35, 81, 89, **113**, 144, 152, 211, 214, 266, 279
Jóvenes Titanes 19, 38, 57, 78, 80, 85, 88, 93, 95, 106, 120, 136, 137, 138, 142, 155, 166, 169, 183, 189, 191, 197, 203, 204, 212, 219, 224, 226, 231, 235, 241, 242, 246, 253, 256, 294, 295, 299, 305, **306–307**, 310, 313, 318, 324, 329, 337
Judomaster **157**
Jugador 153, 318, **346**
Juguetero **311**
Juicio Final 36, **96**, 150, 287, 298, 301, 329, 332
Justicia Encapuchada 323
Justicia Extrema **103**
Justos, los 20

K

Kaala *véase* Eclipso
Kahina la Vidente 224
Kahndaq 41, 90, 94, 148, 155, 160, 162, 217, 224, 264, 270
Kaiyo 259
Kaizen 25
Kaland'r 303
Kal-El *véase* Superman
Kalibak 37, 88, 107, 120, **164**, 214, 223, 337
Kaliber 245
Kalista 222
Kalmaku, Tom **164**
Kamandi **164**
Kamikaze 22
Kane, Adeline 80
Kane, Betty *véase* Batgirl
Kane, Jacob 34
Kane, Kate/Kathy *véase* Batwoman
Kane, Mary Elizabeth («Bette») *véase* Flamebird; Hawkfire
Kane, Philip 30, 114, 290
Kanto 37, 107, **164**, 215
Kapetelis, Vanessa 67
Karate Kid **164**
Karlo, Basil *véase* Clayface
Karu-Sil 336
Katana 39, 75, 136, **165**, 222, 225, 268, 293
Kawa, Kenn 63
Kelley, Carrie **165**
Kelly, sgto. Montgomery 145
Kent, Clark **298–301**
identidad como Superman 173, 292
infancia 295, 316
y Jimmy Olsen 221, y Lana Lang 173, 295, y Lex Luthor 186, y Lois Lane 174, 175, y Lori Lemaris 80, y Morgan Edge 99, y Mr. Mxyzptlk 204, y Perry White 327, y Pete Ross 254
véase también Superman
Kent, Conner 295
Kent, familia **166**
Kent, Jonathan II 295
Kent, Jonathan y Martha 166, 295, 298, 301
Kent, Jon Lane 125, 137, 294, 295
Kettle Hole Devil 228
KGBestia **165**, 217
Khaji-Da 51
Khan, Amar 258
Khan, Manga 37
Khan, Rama **348**
Kho, Kevin 11, 66, 184, 222, 293, 308
Khunds **166**, 250
Khyber 18
Kid Eternity **166**
Kid Flash **167**, 203, 305, 306, 307, 325
Killer Croc 19, 24, 75, 124, 165, **168**
Killer Frost 93, 136, **169**, 197, 293
Killer Shark III **169**, 173
Kilowog 130, 131, **167**
Kinetix **169**
King, Christ 89
King, John 275
King Faraday **348**
Kismet **348**
Kitaen, Priscilla 47
Klarion **169**
Klarion (Siete Soldados de la Victoria) 266
Knight, Jack *véase* Starman
Knight, Jennifer 95, 231
Knightfall 121, **169**
Knockout **170**
Kobra 22, 66, 69, 169, **170**, 227
Kole **348**
Kollective 268
Komand'r 47, 141, 284, 303
Komodo 126, 127, **170**, 222, 240, 268
Kon-El *véase* Superboy
Kord, Ted 51, 52, 146
Kordax **349**
Koriand'r 47, 284, 303
Koryak 349
Krinn, Rokk *véase* Cósmico
Krol, alcalde 217
Krona 129, **170**, 193, 209, 213, 283
Krypto **171**, 177, 295
Krypton 55, 77, 96, 103, 105, 118, 136, 156, 171, 186, 224, 235, 294, 296, 298, 306, 311, 335
kryptonianos **171**
Kunoichi 47
Kyle, Jill 77
Kyle, Selina *véase* Catwoman

L

Lab Rats **349**
Ladrón Sombra 152
Lady Blackhawk 39, 169, 173
Lady Flash **349**
Lady Shiva 41, 56, 172
Lady Vic **349**
Lady Zand **349**
Lance, Dinah 42, 305
Lance, Kurt 25, 42, 305, **349**
Lane, general Sam 145, 170, 174, 175, 186, 200, 287
Lane, Lazarus *véase* Diablo, El
Lane, Lois 44, 99, 137, 163, 173, **174–175**, 180, 200, 239, 247, 259, 294, 300, 301, 327
Lane, Michael 23
Lang, Lana **173**, 254, 287, 295, 298
Langstrom, Dr. Kirk *véase* Man-Bat
Lar Gand 80
Larfleeze 116, **176**, 216, 222
Lashina 36, 107, 164, **176**
Laurel 268
Lawton, Floyd *véase* Deadshot
L.E.G.I.O.N. 47, 80, **173**, 242, 286, 335
Legión de Héroes Sustitutos 97, **177**, 178, 281
Legión de la Condena 103
Legión de Repartidores **216**, 221, 275
Legión de Superhéroes 38, 53, 54, 55, 58, 73, 95, 106, 107, 155, 169, **178–179**, 181, 208, 211, 225, 232, 238, 259, 269, 289, 297, 298, 308, 310, 312, 316, 322
Legión de Supermascotas **177**
Legión de Supervillanos 164, 178, 181, 259
Legión Perdida 306
Lemaris, Lori **180**
Lennox 20

Lester, Jeb 14
Leviatán 33, **180**, 182, 252, 302, **349**
LexCorp 46, 77, 152, 156, 173, 256, 302
Liberty Belle 10, 241, **349**
Libra 152, 264, 265, 321
Liga de Asesinos 39, 41, 43, 56, 60, 68, 90, 172, **177**, 199, 220, 243, 245, 252, 253, 263
Liga de la Injusticia 89, **153**
Liga de la Justicia **160–161**
Liga de la Justicia Antártica 153, 190
Liga de la Justicia de América 160, **162,** y Amazo 12, y Amo del Tiempo 184, y Aquaman 16, y ARGUS 10, y Arsenal 19, y Atom Smasher 22, y Átomo 21, y Banda de la Injusticia 152, y Batman 30, y Bulleteer 56, y Canario Negro 42, y Catwoman 65, y «Chasquidos» Carr 62, y Ciborg 78, 79, y Darkseid 82, 83, y Despero 88, y Detective Marciano 194, y Doctor Luz 93, y Donna Troy 307, y Eje Amerika 22, y Element Woman 100, y Escuadrón de la Justicia de Shazam 269, y Faith 104, y Fantasma Errante 233, y Felix Faust 106, y Flash 110, y Flecha Verde 126, y Hawkman 139, y Hombre Peludo 268, e Infiltrado 264, y Jakeem Thunder 309, y Jean Loring 185, y John Stewart 288, y Katar y Shayera Hol 141, y Luchadores por la Libertad 115, y Mago 328, y Magog 190, y Mayor Desastre 190, y Mordru 18, y Overmaster 225, y Profesor Ivo 237, y Prometheus 239, y Reina de las Fábulas 240, y Sindicato del Crimen 76, y Superman 152, 298, 299, y T. O. Morrow 303, y Vibe 319, y Wonder Woman 332
Liga de la Justicia Élite 193
Liga de la Justicia Europa 15, 92, 161
Liga de la Justicia Internacional 37, 42, 52, 108, 116, 121, 148, 161, **162**, 206, 320
Liga de la Justicia Oscura 46, 47, 49, 58, 71, 81, 92, 94, 101, 106, 114, 147, 160, **162**, 189, 197, 212, 216, 264, 270, 338, 339
Liga de la Justicia Unida 102, **162**, 194, 222, 225, 269, 283, 289, 318
Liga de Sivanas 20
Light, Arthur *véase* Doctor Luz
Lightray **180**, 214, 215
Lilith **180**
Limpiadores 165
Linden-Thorne, Susan 46
Linterna Verde **128–129**
Abin Sur 23, 128, 137, 150, 151, 311
Alan Scott 77, 156, 220, **262**, 274, 276, 318
Guy Gardener 11, 48, 49, 89, 108, 113, **116**, 129, 130, 131, 148, 162, 268, 283, 288, 297, 336
Hal Jordan 18, 20, 23, 43, 49, 53, 80, 83, 94, 124, 125, 127, **128–129**, 130, 131, 132, 137, 160, 164, 170, 213, 226, 246, 257, 262, 268, 274, 277, 278, 282, 288, 304, 311, 325, 336
John Stewart 80, 105, 125, 129, 130, 131, 288, 314
Katma Tui **314**
Kyle Rayner 20, 23, 48, 50, 99, 105, 125, 155, 156, 212, 216, 220, 222, 226, 239, 247, 257, 282, 288
Simon Baz **35**, 129, 130, 131
Sodam Yat 18, 80, **335**, y Time Masters 310 y Liga de la Justicia 160, 162, y Sociedad de la Justicia de América 163
Livewire **182**
Llama Humana 116
Llorona 259
Lobo 89, **183**, 242, 277, 297
Lobo Gris **310**
Lobo Marino 22
Lodestone **349**
Lok Neboora 131
Lonar **349**
Looker **182**, 225
Looking Glass 47
Lord, Maxwell 51, 59, 66, 108, 153, **184**, 190, 330, 333
Lord Caos **182**
Lord Kaos 103, **182**
Lord Meh 216
Lord Muerte **350**
Lord Solovar **350**
Loring, Jean **185**
Lor-Van, Lara 118, 298, 299
Loser 290
Loto Blanco 290
Love, Dr. Benjamin 152
Low 336
Lowest 214
Luchadores por la Libertad 10, 108, **115**, 203, 256, 316
Luciérnaga **108**, 280
Lucifer 86, 87, 281
Lump **350**
Luthor, Alexander 40, 76, 79, 161, **185**, 227, 241, 255, 264, 265, 271, 300
Luthor Jr., Alexander 321
Luthor, Lex **186–187**, y Alexander Luthor 185, 264, y Amanda Waller 322, y Amazo 12, y Atómica 22, y Banda de la Injusticia 152, y Bizarro Superman 40, y Bloodsport 48, y Capitán Cometa 62, y Capitán Frío 61, y Cuerpo para la Defensa Humana 145, y Deadshot 84, y Dick Grayson 218, y Hombre de Kryptonita 170, y Intergang 154, y Jemm, hijo de Saturno 156, y Jimmy Olsen 221, y Liga de la Injusticia 153, y Liga de la Justicia 160, 161, y Lucius Fox 114, y Liga de la Justicia de Luthor 152, y Manta Negra 45, y Natasha Irons 155, y Neutron 213, y Patrulla Condenada 95, y Sociedad Secreta de Supervillanos 265, 304, y Shazam 271, y STAR Labs 256, y Acero 287, y Superboy 294, y Supergirl 297, y Superman 299, 300, y Supermen of America 290, y Talia al Ghūl 302, y Villanos Unidos 321, y Wonder Woman 331
Lynch, John 305
Lynns, Garfield 108
Lynx **350**

M

Ma'alefa'ak 194, 195, 326
Maash 336
Mad Mod 307
Madame .44 **350**
Madame Rouge **189**
Madame Xanadú 36, 81, 86, 87, 92, 162, **189**, 203, 232, 267, 269, 289, 338
Mademoiselle Marie **350**
Madre 23, 58
Madre de Campeones 125
Madre Eva 39
Madre Máquina 47, 173
Maelstrom **189**, 217
Maestro de las Espadas **345**
Magedón **350**
Magenta **189**
Mago 153, 264, 265, 318, **328**
Magog **190**
Magus **350**
Mahkent, Cameron *véase* Icicle
Majistra Oscura 18
Mal Samaritano **341**
Malhedron 214
Mamaragan 270, 271, 328
Mamut 107, **191**
Man-Bat **191**, 207
Manchester Black 88, 169, **193**, 235, 256, 306
Manhunter 63, **192**, 236
Manhunters 130, 176, **193**
Mannheim, Bruno «Feo» 154, **193**
Mannheim, «Moxie» 154
Mano de Hierro 266
Mano Negra **43**, 131, 213, 311, 326
Manta Negra 16, 17, **45**, 60, 153, 161, 198, 224, 225, 264, 265, 292, 293, 335
Manteau 89
Mantícora 120
Mantis 35, 113, 152, **193**, 211
Maravillas 288
Maravillosa Grace **340**
Marcianos Blancos **326**
March, Lincoln 28, 70, 74, **193**
Maribel 66
Maroni, Salvatore **196**, 315
Marte 221
Martillo **136**, 231
Marvel, Familia 272
Marvel, Mary 88, 107, 185, 188, **196**, 272
Mary, la Reina de Sangre 36, **196**
Máscara Negra **46**, 57, 207, 224
Masacre **350**
Matsuda, Shihan 28, **350**
Mäuschen 197
Mawzir **350**
Máxima 103, **197**
Maximan 70
Maximum 290
Maya **350**
Mayor Desastre 22, **190**, 293
Mayor Fuerza 18, **190**
Mazahs 40, 153, 185, 241, 271
Mazursky, Nina **350**
McGinnis, Terry 32, 154, 157
McGraw, Frank «Warlock» 95
McKillen, Erin 196, 315
McKillen, Shannon 315
McNider, Dr. Charles 92
Meanstreak **197**
Mecánicos Cuánticos **352**
Mekanique **350**
Menta 20
Mento 20, 38, 100, **197**, 266
Mera 16, 17, 45, 66, 169, **198**, 220, 305, 311, 314
Mercenarios **350**
Mercurio 199, 270
Mercury, Max **197**, 241
Merlín 87, 189, 269, 289
Merlyn 126, **199**
Merry, la Chica de los Mil Trucos **350**
metaleks **350**
Metalo **200**, 287
Metamorfo **201**, 225, 266
Metrón 46, 161, **201**, 214, 247
Metrópolis 32, 36, 38, 47, 52, 53, 96, 99, 154, 173, 174, 175, 178, 186, 187, 193, 216, 221, 227, 240, 261, 275, 277, 287, 290, 298–301, 311, 326
Michaels, Lyla 137
Midas 126
Midnight **203**
Midnighter **202**, 211, 289
Milan 331
Mindwarp 189, **203**
Minion **351**
Minotauro 330
Minutemen 323
Misfit **203**
Miss América **203**
Miss Marciana **204**
Mizoguchi, Kyle 124
Mizoguchi, Mia «Maps» 124, **208**, 273
Mnemósine 310
Mobius *véase* Anti-Monitor
Mockingbird, coronel 115
Mogo **351**
Mongrel **351**
Mokkari 66
Molotov 231
Momia 75
Monarca 59, 103, **208**, 324
Mon-El 80, 95, 106, 178, 179, 197, **208**, 225
Mongul 130, **209**, 311, 335
Monitor 92, **209**
Mono de Plata **354**
Monóculo **351**
Monsieur Mallah 54, 56, **208**, 231
Monstrua **211**
Monstruosa Sociedad del Mal **208**
Montez, Alex 98
Montgomery, Claire 70
Montoya, Rénee 34, 57, 117, **210**, 241
Moone, June *véase* Encantadora
Moonrider 35, 36, 113, **211**
Mordeth, Cynnthia *véase* Gitana
Mordiel, Lady 14
Mordru 18, **211**, 310, 318, 326
Morfeo 58
Morgan, Ace 63
Morgan, Jennifer 211
Morgana le Fey 86, 87, **211**, 242
Mortalla **351**
Mosquetero **351**
Mothman 323
Mould 195
Movimiento, el **211**
Mr. Biscuits 195
Mr. Bloom **351**
Mr. Combustible **351**
Mr. E **204**, 259
Mr. Escarlata 63
Mr. Frío 39, **205**, 283, 290
Mr. Lunares 116
Mr. Majestic 142
Mr. Mente 94, 146, **204**, 208
Mr. Milagro 37, 46, 83, 107, 115, 124, 163, 164, 176, 188, **206**, 214, 215, 275, 321
Mr. Milagro II 266, 279
Mr. Minos 281
Mr. Murmullos 191
Mr. Mxyzptlk 32, 40, 62, 149, **204**
Mr. Terrific 83, 88, 92, 163, 206, **207**
Mr. Toad 253, 261
Mr. Toxic **351**
Mr. Twister 180, 307, 314
Mr. Venge 58
Mr. Zsasz **207**
Muerte 107
Muerto, El **344**
Mujer del Mañana 303, **356**
Mujer Negativa **212**
Multiplex **211**
Multitud 55
Munchukk 80
Munk 216
Muñoz-Saunders, Kendra *véase* Hawkgirl
Muñequero 64, **94**, 157, 158
Murciélago Jefe 33, **350**
Murk 314, **351**
Murmullo **211**
Murr the Melting Man 336
Mychaels, Meridian 237

N

Nabu 91, 211, **212**
Nassour, Khalid *véase* Doctor Destino
Natu, Soranik **212**, 274
Náyade **351**
Nebiros 44, 49
Necro, Nick 47, 71, 106, **212**, 338, 339
Negro, el 291
Nekron 18, 23, 43, 60, 129, 130, **213**, 311, 326
Nelson, Kent 91
Nelson, Kent V. 91
Némesis **213**
Némesis Kid 164, 238
Némesis Oscura **343**
Neón el Desconocido **351**
Nerón 17, 45, 101, 142, 144, 166, 190, 199, **213**, 257, 279
Netz, Elisabeth 281
Netz, Otto 281
Neutron **213**
Nergal **351**
Nichol, John 94
Niebla I y II **351**
Nightblade **351**
Nighthawk **351**
Nightmaster **217**, 237, 268
Nightrunner 33, **352**
Nightshade 216, **217**, 268
Nightwing 108, 172, 193, **218–219**, 238, 257, 264, 306, 328, 337
Nimbus, Kyle 145
Nimraa 241
Nimrod **217**
Niño 80
NKVDemonio **217**
Nobleza, la 20, 58, **346**
NoBody **217**
Nocturna **352**
Nocturna (Lydda Jath) 73, 177
Noh-Tante 143
Non 118
Northwind 152, **217**
Novia, la 256
NOWHERE 38, 57, 104, 125, 137, 197, **212**, 294, 306, 310, 329
Nueva Génesis 35, 36, 37, 82, 89, 113, 144, 180, 193, 201, 206, 211, 214–215, 223, 266, 275, 303
Nuevos Dioses 36, 37, 46, 82, 89, 113, 124, 125, 144, 152, 164, 180, 201, 206, 211, **214–215**, 223, 266, 288, 303, 331
Nuevos Extremistas 197
Nuevos Guardianes 20, 48, 131, 193, **216**, 239, 257, 282, 283
Nuevos Jóvenes Titanes 79, 167, 239, 244, 250, 284, 313
Nuevos Titanes 80, 138
Nuklon 22, 70, 152
Nygma, Edward *véase* Enigma

O

Objeto Mecánico Artificial de Combate *véase* OMAC
Oblivion **220**
Obsidian 22, 156, **220**
Océano 310
O'Day, Profesor Theo 14
Odd Man **352**
Odiseo 156, **220**
Okaara, señores de la guerra 105
Ola de Calor **141**, 254, 265
Olafsdotter, Tora *véase* Ice
Olsen, Jimmy 37, 44, 145, 164, 174, 180, 187, **221**, 297, 300
Olímpico **220**
OMAC 11, 52, 66, 86, 121, 162, 184, **222**, 225, 287, 290, 293, 317, 322
Omega Men 183, **222**
Ona 185
Onda de Aire II **340**
Oni 75
Onomatopeya **222**, 280
Onslaught 293
Onyx **222**, 224
Opal City 261, 267, 285
Operación Justicia Encarnada 58
Operative 165, 224
Oráculo 27, 39, 147, 157, 203, 280
Oráculo (ser cósmico) **352**
Orange Lantern Corps 176, **222**
Orchard, Benjamin 74
Orden de San Dumas **222**
Orfeo **225**
Orin 17, 20
Orión 83, 88, 113, 144, 180, 214, 215, **223**, 331
Orm 16, 17, 314
Oro 199
Orphan 30, 58, **224**
Orphram 23
Orquídea Negra **46**, 106
Orquídea Roja 335
Osiris 91, 155, **224**
O.S.S. (Oficina de Servicios Estratégicos) **352**
Otros, los 165, 211, 217, **224**, 335
Outburst 290
Outsiders 22, 44, 119, 124, 125, 127, 136, 165, 182, 201, 222, **225**, 231, 240, 257, 307, 309
Overmaster **225**
Owlman 68, 76, 161, 201, 225, 232, 264
Owlwoman **225**
Ozymandias 323

P

Paciente Cero 331
Pacificador **228**
Pacto de las Sombras 216, 217, 237, **268**
Padre Tiempo 75, **105**, 108, 114, 115, 247, 256
Pájaro 24
Palmer, Ray 75, 103, 105, 185, 250, 256 *véase también* Átomo
Paloma 48, 103, **138**, 208
Pandilla del Dial 89
Pandilla del Zoo 58
Pandora 49, **226**, 233, 241, 264, 266, 318, 328, 339
Pantha **226**, 246
Panzer Rojo **353**
Papa Midnite 213, **352**
Parallax 53, 86, 127, 128, 129, 176, **226**, 274, 278, 336
Parásito **227**, 293
Pariah **227**
Park, Linda **227**
Parlamento de Árboles **228**, 263, 291
Patinadora 61, **120**, 254, 265
Pato de Goma 58
Patrulla Condenada 57, 68, 92, **95**, 100, 116, 142, 188, 197, 204, 208, 212, 241, 251, 271
Patrulla Fantasma **346**
Payne, Preston 69
Pearl 195
Peeble IV 229
Pennyworth, Alfred 29, 31, 68, 147, 165, 207, 225, **230**, 231, 241, 264, 324, 328
Pennyworth, Julia 230, **231**
Pensador 153, 293, **308**, 318
Pentáculo 268
Peña Duro (Santa Prisca) 23, 24
Peña, Pedro 272
Peraxxus 108, 121, 148, 162, 320
Peril, Johnny **352**
Perkins, Neptune 268, 337, **352**
Perdedores **185**
Perro Salvaje **357**
Perros Hambrientos 92, 288
Pescador **112**
Persuasor 106, 181, 224, **352**
Perun **352**
Pestilencia 107
Phantasm **352**
Phase 242
Phobos 221, **231**
Pied Piper **232**, 254
Pierce, Jefferson *véase* Relámpago Negro
Pingüino 28, 69, 94, 98, 207, **229**, 277, 283
Pingüino Emperador **345**
Pirata Negro **341**
Pirómano **345**
Plaga **48**, 81, 94, 216, 266, 303, 339
Planetarios **232**, 311
Planetas Unidos 80, 100, 106, 178, 179, 322
Plasma 56
Plasmus 56, **232**
Plastique **232**
Platino 199, 320
Plomo 199
Pluma Blanca 151
Podredumbre 291
Podridos 37
Polar Boy 107, 155, 177, 178, 179, **236**, 308
Polilla Asesina 27, **169**, 182
Porcelana 101, 263
Poseidón 136, 221, 310, 331
Power, Josiah 236, 256
Power, Will 237, 309
Power Company **236**
Power Girl (Kara Zor-El) 88, 103, 135, 147, 152, 163, **235**, 247, 293, 296, 306, 307
Power Girl (Tanya Spears) **235**
Pow-Wow Smith **352**
Pozhar 109, **352**
Pravda 231
Praxis 70, **236**
Predador 86, 282
Presagios **137**
Prez **237**
Primal Force **237**, 247
Primogénito 18, 20, **112**, 136, 223, 330, 331, 332
Primus 222
Prince, Nathan 72
Princesa Poder 14
Princesa Projectra 164, **238**
Príncipe Vikingo **321**
Prisionero de Guerra 217, 224
Prisma **239**
Profesor Ivo 12, **237**, 247, 264, 268, 276, 286, 303, 319
Profesor Pyg 104, **238**, 253, 261
Profesor Zoom 111, 197, **238**, 248
Prohaska, Janos *véase* Blackhawk
Prometheus 19, 120, 133, 142, 152, **239**
Provis, emperador 139, 141
Proyeccionista 289
Proyecto 7734 20
Proyecto Hombre-K 186
Psicopirata **239**, 240
Psimon 107, 120, **239**
Psiones **239**
Psyba-Rats **352**
Psyche 322
Pueblo Oculto 289
Puertas **346**
Pulso 8 155
Pyrogen 290

Q

Quantum, Jenny 289
Quantum Queen 322
Quaros 239
Queen, Emiko 126, 127, 169, 170, **240**, 268
Queen, Oliver 19, 42, 77, 90, **126–127**, 132, 169, 170, 199, 222, 240, 268, 275, 281 *véase también* Flecha Verde
Queen, Robert 126, 127, 170, 268
Quemadores 121, 162
Quemadura **354**
Querubín 90
Question 34, 94, 193, 233, **241**, 328, 339
Quick, Jesse 70, 111, **241**
Quick, Johnny 76, 161, 185, 197, 212, **241**, 244, 264, 294, 313, 329
Quimera 17, 306
Quinzel, Harleen *véase* Harley Quinn
Quill 23
Qwsp **353**

R

Raatko, Nyssa 177, 302
Rag Doll 153, 170, 242
Ragdoll 62, 188, **242**, 261
Ragman **242**, 268
Ragnarok 133
Ramos, capitana Summer 305
Ramulus **353**
Rankorr 89, 242, 246
Ranzz, Garth *véase* Relámpago
Rā's al Ghūl 39, 56, 58, 177, 199, **243**, 245, 252, 302
Rastreador 103
Ratchett 246
Ratonero **353**
Raven **244**, 306, 307, 313, 337
Ravers **245**, 277
Raymond, Ronnie *véase* Firestorm
Raymond, Roy **353**
Rayner, Kyle *véase* Linterna Verde; Green Lantern Corps
Rayo 115, **245**, 316
Rea 310
Reacción en Cadena **63**
Reagan, Ronald 52
Re-Animage 322
REBELS 173, **242**, 250, 335
Rectificador 214
Red 76, 78, 79, 313, **347**
Red Lantern Corps 23, 48, 89, 148, 242, **246**, 257, 289, 297
Red Licenciada Extragubernamental de Operaciones Interestelares *véase* L.E.G.I.O.N.
Red Robin 23, 32, 33, 48, 57, 136, 193, 222, 261, 306, 307, 324
Red Ryan 63
Red Shift 245
Reed, Robby 89
Regulus 25, 60, 84, 292, **353**
Reina Abeja 120, 152, 156, 225, **240**
Reina Buscadora 86, 87
Reina Cometa 178, 179

Reina de la COLMENA 136, 239, 240 *véase también* Reina Abeja
Reina de las Fábulas **240**
Reina de Picas 255
Reina de Tréboles 255
Reina Insecto 211, **348**
Reina Murciélago **341**
Reinado **246**
Reino, el **348**
Relámpago 242, **310**
Relámpago (Legión de Superhéroes) 178, 179, **181**, 259
Relámpago Negro **44**, 49, 124, 164, 225, 309
Relative Heroes **353**
Relic 130, 131, **247**, 257
Religión del Crimen 20
Replicante **247**
Responsable 163
Resurrection Man **247**, 318
Res-Vir 178
Reverb 70
Rex, el Perro Prodigioso 245, **353**
Rey 199
Rey Bala 108
Rey Condimento 116
Rey de Lágrimas 153, 277
Rey de Picas 255
Rey del Mar 66, 76
Rey de Tréboles 255
Rey Difunto 16–17, 45, 198
Rey Joker **157**
Rey Kull 269
Rey Químico **343**
Rey Reloj **70**, 135, 321
Rey Serpiente **169**
Rey Tiburón 47, 84, **169**, 268, 292, 322, 335
Reyes, Jaime *véase* Escarabajo Azul
Reynolds, Cindy *véase* Gitana
Rich, Priscilla *véase* Cheetah
Richards, Dan *véase* Manhunter
Rickard, Preston 237, 296
Ridge 242
Risk 239, **250**
Rival, el 197
Rivera, Colton 124
Ro, Kanjar **250**
Robbins, June 63
Robin **252–253**
  muerte y resurrección 252–253
  y Alfred Pennyworth 230, y Batgirl 26, 27, y Batman 23, 28, 30, 31, y Batman Inc. 33, y Bat-Mito 25, y Charaxes 63, y Espantapájaros 260, y Joker 29, 158, 159, y Jóvenes Titanes 306, 307, y Killer Croc 168, y Lady Shiva 172, y Mongul 209, y Nimrod 217, y Rey Serpiente 169, y Scarab 261, y Scarlet 261, y Spellbinder 279, y Spoiler 280, y We Are Robin 324, y Young Justice 337
  véase también Grayson, Dick; Todd, Jason; Wayne, Damian
Robinson, Holly 65
Robot Shaolin 125
Robótica 58
Robotman 95, 100, **251**
Rock, sargento Joe 124, 293, 321
Rocket Red 108, 148, 162
Rodney Rabbit 58
Roixaeume 23
Romat-Ru 336
Rompe-Huesos 324
Ronin 235
Rood, Jonathan 94
Roosevelt, Franklin Delano 10, 190, 251, 286
Rorschach 323
Rory, Mick *véase* Ola de Calor
Rosa **251**
Rosa de Sangre 126
Rose, Calvin *véase* Garra
Rosie 86
Ross, Pete 173, **254**
Roth, Rachel *véase* Raven
Rothstein, Albert Julius *véase* Atom Smasher
Roving Ranger **353**
Row, Cullen 48
Roxxas, Kivun 100
Royal Flush Gang 22, 114, **255**
Ruleta **255**
Rusch, Jason *véase* Firestorm
Ruskin, Brenda 63
Ryan, Red 63

S

Sabbac **257**
Sage, Vic 293
Saiko **257**
Saint Walker 20, 49, 216, **257**
Sala **257**
Salaak 131, **257**
Saladino 60
Salomón 270
Sam Simeon 14
Sand **258**
Sandman 163, **258**
Sandsmark, Cassie *véase* Wonder Girl
Sandy el Chico de Oro 337
Santana, Chata *véase* Diablo, El
Sapphire 236
Saqueador **352**
Sarge Steel 66, **353**
Sargento Rock **263**
Sargón el Hechicero 106, **259**
Satanus 36, 213, **259**
Saturn Girl 178, 179, 181, 208, 225, **259**
Saturn Queen **259**
Savage, Matt **353**
Savant **354**
Savitar 241, **354**
Sawyer, Maggie 117, **259**
Sayd 49, 222, 257
Sayeh 224
Scalphunter **261**
Scandal (Savage) 62, 170, 242, **261**
Scanner 318
Scarab 50, 51, **261**
Scarface **319**
Scarlet **261**
Schlagg-Man 336
Schmidt 256
Scoopshovel 86
Scorn **261**
Scott, Alan **262**
  véase también Linterna Verde
Scrapps 222
Scratch 23
Scudder, Sam *véase* Amo de los Espejos
Secreto 337, **354**
Secta de la Llama Fría 212, 259
Section Eight **354**
Sed **308**
Segador **353**
Seis Secretos 41, 49, 62, 84, 87, 92, 101, 119, 169, 170, 188, 208, 211, 242, 261, **263**, 321
Sembrador 228, **263**, 291
Sena 222
Sensor **354**
Sensor Girl 238
Señor del Relámpago 259, **349**
Señor del Tiempo 73, 181, **310**, 335
Sepulturero **128**
Serafín 90, 120
Serafina 35, 36, 113, 144, 211, 215, **266**
Setag Retss 336
Sethe **354**
SHADE 21, 75, 105, 114, 115, 191, 245, 247, 256, 316
Shade 153, **267**
Shade, el Hombre Cambiante 189, **267**, 338
Shado 72, 126, 127, 240, **268**
Sharma 268
Sharpe, Steven 141
Shaw, Mark 192, 193
Shayera Thal 139, 141
Shazam 41, 51, 63, 71, 94, 160, 161, 196, 204, 226, 269, **270–271**, 304, 328
Shazam Jr. **269**
Sheeda, los 266
Shen Fang 231
Shift **354**
Shimmer 107, **354**
Shin, Dr. Stephen 16
Shrieve, teniente Matthew 75
Siete Diablos 273
Siete Hermanos Mortales 125
Siete Pecados Capitales 41, 226, **266**, 268, 269, 272, 277
Siete Soldados de la Victoria 10, 56, 77, **266**, 290
Silencio 25, 31, 32, **147**
Silueta, la 323
Silver Banshee **273**
Silverlock, Olive 124, **273**
Sin Nombre 245, **317**
Sindicato del Crimen 40, 41, 45, 46, 48, 61, 67, 68, 72, **76**, 79, 88, 90, 93, 94, 104, 106, 107, 121, 123, 141, 153, 160–161, 162, 185, 194, 197, 203, 218, 219, 222, 225, 238, 241, 254, 264, 265, 293, 308, 313, 317, 329
Sinestro 20, 36, 97, 128, 129, 131, 132, 151, 153, 155, 161, 164, 167, 183, 212, 226, **274**, 311, 314, 316, 325, 336
Sinestro Corps 15, 18, 20, 36, 48, 49, 80, 105,128, 130, 131, 155, 209, 212, 250, 282, 325, 336
Singh, Naomi 126, 169, **275**
Sinsonte 62, 101, **208**, 263, 321
Sirenita 120, **349**
S'ivaa 270, 271
Sivana, Thaddeus *véase* Doctor Sivana
Sixpack **275**
Skallox 246
Skeets **275**
Skitter 306, **354**
Skivor 336
Sky Alchesay 224
Skyrocket 236, **354**
Slate Gang **354**
Sleez 216, **275**
Sloan, Terry 207
Slobo 337
Slushh 336
Smith, Jeff 310
Smoak, Felicity **275**
Snart, Leonard *véase* Capitán Frío
Snart, Lisa *véase* Patinadora
Sobek 224, **354**
Sociedad de la Injusticia 149, **153**, 277
Sociedad de la Justicia de América 22, 42, 76, 80, 92, 121, 144, 153, 161, **163**, 207, 220, 235, 241, 258, 276, 277, 285, 286, 309, 318
Sociedad de Rostros Falsos 46
Sociedad del Pecado 56, 95
Sociedad Secreta de Supervillanos 12, 45, 48, 68, 72, 76, 94, 99, 107, 113, 115, 137, 156, 160, 182, 191, 192, 194, 203, 207, 222, 225, 232, 237, 238, 254, 255, 261, **264–265**, 268, 290, 302, 304, 321, 324
Sol Naciente 120, **353**
Solaar 318
Solar 178, 179, **355**
Solaris II **354**
Soldado Desconocido 84, 102, 292, 293, **317**
Solsticio 306, 307
Sombra 178, 179, **354**
Sombrerero Loco 14, 46, 48, **188**
Sonar **355**
Soñadora **97**, 177, 178, 179, 326
Sorrow, Johnny 145, 149, 153, **277**
Sota de Picas 255
Sota de Tréboles 255
Soyuz **355**
Space Ranger **277**
Spark **277**
Sparx 245, **277**
Spears, Tanya *véase* Power Girl
Speed Saunders **355**
Speedy 127, 305
Spellbinder I, II y III **279**
Spencer, Kate *véase* Manhunter
Spinner, Dorothy **279**
Spitfire 245
Spivot, Patty 110, 279
Split **355**
Spoiler **280**
Sportsmaster 135
Spy Smasher 172, **280**
Spyral 180, 218, 219, **281**
Sr. Guardián 166
Sr. Huesos 66, 142, 152
Sr. Nadie **204**
Sra. Nyxly **351**
St. Cloud, Silver **280**
Stagg, Sapphire 201
Stalker **281**
Stalnoivolk 231, **355**
Stanley y su monstruo **281**
STAR, Labs 17, 22, 57, 63, 78, 93, 103, 125, 156, 169, 189, 193, 227, 236, 237, **256**, 303, 307
Star Hawkins **355**
Star Sapphire Corps 128, 282, **283**
Star Spangled Kid 152, 266, 290
Starfire 15, 19, 77, 89, 224, 226, 242, 245, **284**, 303, 307, 337
Stargirl 22, 102, 153, 162, 194, **283**, 285, 289, 290, 309
Starling 26, 39, 42, **283**, 290
Starman 22, 56, 178, 179, 267
Starr, Karen *véase* Power Girl
Starro el Conquistador 161, **286**
Steamroller 86
Steel II **286**
Stein, profesor Martin 109, 211
Steppenwolf 77, 83, 88, 92, 107, 115, 163, 214,215, **288**
Stevens, Jared 91
Stewart, John **288**
  véase también Linterna Verde
Stompa 107, **288**
Stone, Silas 78, 79, 303
Stone, Victor *véase* Ciborg
Storm, capitán 132, 185
Stormwatch 87, 142, 194, 202, 268, **289**
Strange, Adam 15, 89, 242, 250, 266, **289**
Strange, Hugo **290**
Stranger 226
Stranglehold 217

Strata 242, **355**
Strauss, Eric 91
Strife **290**, 330, 331
Striker Z 236, **355**
STRIPE 283, 290
Stripesy 266, 283, **290**
Strix 39, 101, 263, **290**
Stuart, Jeb 138, 185
Subastador **341**
Subject B-0 153
Sumo, Sonny **355**
Superboy 17, 38, 73, 90, 103, 125, 136, 137, 170, 179, 197, 212, 245, 259, 277, 287, **294–295**, 296, 297, 299, 301, 306, 307, 329, 337
Superboy-Prime 25, 63, 106, 169, 197, 250, 295, 307, 310, 335
Supergirl 77, 90, 96, 103, 107, 136, 147, 189, 197, 224, 235, 246, 273, 288, 294, **296–297**, 299, 301
Superjefe **355**
Super-Malón **355**
Superman **298–301**
y Acero 287, y Arion 18, y Atlas 20, y Átomo 21, y Bibbo 36, y Bloodsport 48, y Brainiac 55, 316, y Calavera Atómica 22, y Capitán Cometa 62, y Cinco Fatales 106, y el Comando de Monstruos 75, y Darkseid 82, 83, 215, y Diablo Azul 189, y Doctor Luz 93, y Element Woman 100, y Escuadrón Suicida 292, y familia Kent 166, y Faora 105, y Flash 110, y General Zod 118, y Gog 121, y H'El 136, y Hellgrammite 142, y Hombre de Kryptonita 170, y Hombre Lineal 180, y Hourman 145, e Ignición 149, y Jimmy Olsen 221, y Jon Lane Kent 294, y Juguetero 311, y Juicio Final 96, 316, y Krypto 171, y Lana Lang 173, y Legión de Superhéroes 179, y Legión de Supervillanos 259, y Lex Luthor 186, 187, y Liga de la Justicia 152, 160, 161, 162, Livewire 182, y Lois Lane 174–175, 247, y Lord Helspont 142, y Lori Lemaris 180, y Magog 190, y Mamut 191, y Metalo 200, y Mon-El 208, y Mongul 209, y Morgan Edge 99, y Mr. Mxyzptlk 204, y los Nuevos Dioses 215, y Orión 223, y Parásito 227, y Power Girl 235, y Psicopirata 239, y Reina Abeja de la COLMENA 240, y Reina de las Fábulas 240, y Satanus 259, y Scorn 261, y Shay Veritas 319, y Sleez 275, y Sociedad de la Justicia de América 163, y Starfire 284, y Stompa 288, y Superboy 294, y Supergirl 296, 297, 299, y Superman Ciborg 77, y Taxista Espacial 277, y Time Masters 310, y Tomar-Re 311, y Ultra-Humanita 316, y Vandal Savage 318, y Wonder Woman 162, 190, 330, 332, 333, y Xa-Du 334, y Zafiro Estelar 282
Superman Ciborg **77**, 261, 287, 307
Supermen of America **290**
Superwoman 10, 76, 107, 161, 185, 218, 264
Sur, Abin 23, 128, 137, 150, 151, 311
Suriel 247
Swatt 314, **355**
Syonide **355**

T

Takión 215, **303**
Tala 233
Talia al Ghūl 11, 33, 43, 143, 177, 180, 182, 235, 243, 252, 253, **302**, 321
tamaranos 77, **303**
Tannarak 259, **355**
Tanner, Henry (Harry) 142
Tanque Embrujado **138**
Tarántula **355**
Tarántula II **304**
Tara 80
Tartarus **356**
Tawky Tawny 270, 272, **304**
Taxista Espacial **277**
Taylor, Elliot 75
Tea 310
Team 7 39, 42, 98, 104, 125, **305**, 322
Team 13 36
tecnis 79
Tecnócrata 225, **356**
Tecnosapiens 90
Tefé 228
Tekik 336
Teleportador 56, 232, **324**
Telle-Teg 325
Telos 18, 55, 305, **305**
Temis 310
Tempest 95, **305**
Templario 70
Tercer Ejército **308**
Terra 242, **305**, 307
Terril, Ray 337
Titanes del Terror 53, 72
Testas, Paco 50
Tetch, Jervis *véase* Sombrerero Loco
Teth-Adam *véase* Black Adam
Tetis 310
Tezumak **356**
thanagarianos **308**
Tharok 106, **308**
Themyscira 13, 83, 86, 115, 144, 290, 314, 330–333
Thomas, Duke **308**, 309, 324
Thompkins, Dra. Leslie 230, **309**
Thunder, Jakeem **309**
Thunder, Johnny **309**, 316
Thunder, Jonni **309**
Tiburón **268**
Tig 36, **356**
Tigre 281
Tigre de Bronce **56**, 63, 112, 172, 188
Tigresa 149, 153, 337
Tin Man 103
Tío Sam 95, 115, 245, **316**
Titanes 21, 89, 182, 305, 307
Titanes del Mito **310**
TNT y Dan el Dinamita **356**
Todd, Jason 11, 19, 29, 30, 31, 57, 77, 103, 158, 159, 168, 243, 245, 261, 309, 317
véase también Capucha Roja; Robin
Tomahawk **310**
Tomar-Re **311**
T. O. Morrow **303**
Tomorrow, Tommy **311**
Tompkins, Tommy 216
Top **356**
Tormenta de Arena 120
Tornado Rojo 12, 161, 163, 237, **247**, 303, 337
Torpedo Rojo **353**
Torque **356**
Torr, Bar 167
Traci 13 **311**
Trent, Alex 48
Tres Brujas **356**
Tres Cazadores **347**
Tres Demonios **344**
Trevor, Steve 10, 67, 93, 119, 162, 197, 305, **312**
Tríada **312**
Tribu Índigo **150**
Tribulus 242
Tribunal de los Búhos 20, 28, 39, 48, **74**, 143, 193, 230, 257, 280, 283, 290, 303, 304, 324
Trickster 254, 265, **313**
Tri-Eye 336
Trigon 244, 306, 307, **313**
Trinidad del Pecado 233, 266
Triunfo **356**
Trogg 24
Troia 80, 182, 314, 337
Troughton, profesor John 36
Troupe, Ron 327
Troy, Donna 13, 142, 182, 290, 305, 306, 307, **314**, 329, 332
Trueno 124, 225, 242, **310**
Trueno III **309**
Trueno Mental 125
Tsunami 337, **356**
Tuátara 120
Tui, Katma **314**
Tula **314**
Turbina **356**
Tuuru 228
Tweedledee y Tweedledum **356**
Tycho, Simon 296
Tyler, Matthew/Rex/Rick *véase* Hourman

U

Übermensch 22
Übermensch II 22
Ultra Boy 178, 179, **316**
Ultra-Humanita 146, 264, 265, 309, **316**
Ultraman 76, 153, 161, 171
Ultra el Multialienígena 194, 225, 269, 289, 308, 316, **357**
Ultraa **356**
Ultramarine Corps 220
Urano 310
Usil 22
Uxas *véase* Darkseid

V

Vagabundos **322**
Valda **357**
Vale, Vicki 25, **318**
Validus 106
Valor 47, 208
Val-Zod 163
Vandal Savage 18, 21, 80, 86, 87, 146, 149, 153, 189, 261, 289, **318**
Vanguard **318**
Vanilla 152
Vapor 70
Vaporlok 152
Vásquez, familia 196, 269, 272
Veinte, los 175, 239, 240
Vengador Carmesí **77**, 98, 266, 316
Ventrílocua 101, 263, **319**
Verde, el 291
Veritas, Doctora Shay 96, **319**
Veterano **357**
Vibe 133, **319**
Vice 246
Victoria Alada 266
Viejos Dioses 214
Vigilante 266, **320**
Vigilante (héroe del Oeste) **357**
vikingos 18
Villanos 61, 107, 110, 111, 120, 123, 141, 167, 203, 211, 232, 247, 248, **254**, 255, 264, 265, 313, 325
Villanos Unidos (la Sociedad) **321**
Violeta Cambiante 178, 179, **269**
Vixen 12, 108, 162, 319, **320**
Voltaico 292
Volthoom 43, 129, 212, 213, 288, 308
Von Gunther, baronesa Paula **357**
Voodoo 47, **321**
Vostok-X 45, 217, 224, **357**
Vox 57, 142
Vulko 16, 17, 20, 45, 220
Vundabar, Virman 215, **321**
Vykin Baldaur 35, 36, 113, 144, 211, 215, **357**
Vykor, Lord 310
Vyndktvx 204, 300, **357**

W

Walker, Deanna 236
Walker, sargento Willie 46
Walker, Troy 324
Waller, Amanda 10, 39, 45, 47, 60, 66, 72, 84, 112, 121, 133, 134, 162, 217, 283, 292, 293, 305, 308, 312, 317, **322**, 332, 335
Walton, Judy y Nick 261
Warblade 242
Warlock, Johnny 261
Warlord 86, 209, 211, **324**
Warmaker 155
Warrant 293
Washington, George 310
Watchmen **323**
Water Woman 237
Waverider 146, 208, **324**
Wayne, Bruce
clon de 43
muerte de 203
padres asesinados 290, 309, 324
retiro como Batman 32
salvado de un huracán 308
y Academia Gotham 124, y Alfred Pennyworth 230, y Batman Inc. 33, y Blanco Humano 145, y Carrie Kelley 165, y Cazadora 147, y clan McKillen 315, y Darkseid 225, 252, y Dick Grayson 218, 219, 257, y Henri Ducard 97, 217, e Ira 328 y James Gordon 122, y Joker 158, y Julia Pennyworth 231, y Lincoln March 193, y Lucius Fox 114, y Mr. Freeze 205, y Rey Joker 157, y Robin 252–253, y Silencio 147, y Silver St. Cloud 222, 280
véase también Batman
Wayne, Damian 30, 33, 120, 137, 143, 170, 177, 180, 219, 252–3, 273, 295, 302, 307
véase también Robin
Wayne, Helena *véase* Cazadora
Wayne, Martha 29, 225, 230, **324**
Wayne, Thomas 28, 29, 43, 54, 225, 230, 309, **324**
Wayne, Thomas Jr. 28, 74, 193, 225
We Are Robin **324**
Welman, Martin 66
Wessel, Daryl 195
West, Daniel *véase* Flash Reverso
West, Iris 110, 111, **326**
West, Wally 70, 111, 123, 167, 189, 197, 227, 238, 247, 248, 254
véase también Flash; Kid Flash
Whale, Tobias 44, 49
Whip 266
Whitago 102
White, Perry 174, 300, **327**
White Dwarf 318
White Lantern Corps 282, **326**
Whitmore, Courtney *véase* Stargirl
Wildcat 152, 153, **327**
Wildcat II 141, **327**
Wildebeest/Sociedad Wildebeest 226, **357**

Wildebeest, bebé 226, 246
Wildman 47
Wilson, Adeline 85, 156
Wilson, Grant 80, 85, 156
Wilson, Joseph *véase* Jericó
Wilson, Rose 156, 220, 242
Wilson, Slade *véase* Deathstroke
Windfall **357**
Wing 77, 266, **357**
Wingman 33
Winters, Delores 148
Witchfire 236, **357**
Wizard (Mago de Shazam) 270, 271, 272,**328**
Wonder Girl 89, 90, 244, 305, 306, 307, 313, **329**, 337
Wonder Woman **330–333,** y amazonas 13, y Ares 18, y Artemisa 20, y Barón Blitzkrieg 25, y Cheetah II 67, y Circe 68, 120, y Cisne Plateado 273, y Darkseid 82, 83, 215, y Devastación 89, y Dioses Olímpicos 221, y Donna Troy 314, y Escuadrón Suicida 292, y Faora 105, 118, y Furia 115, y Giganta 119, y Hades 136, y Hércules 143, e Hipólita 114, 144, y Liga de la Justicia 160, 161, 162, y Magog 190, y Mamut 191, y Maxwell Lord 184, y Mongul 209, y Orión 223, y Owlwoman 225, y Phobos 231, y Primogénito 112, y Reina de las Fábulas 240, y Shazam 271, y Sociedad de la Justicia de América 163, y Steppenwolf 288, y Steve Trevor 312, y Strife 290, y Supergirl 297, y Superman 162, 173, 300, y Titanes del Mito 310, y Wonder Girl 329
Woozy Winks 232
Wu-San, Sandra *véase* Lady Shiva
Wylde 225

X

Xa-Du 171 **334**
Xer0 **334**
X-Hal 303
XS **334**
Xylon **334**

Y

Yankee Doodle Kid 89
Yankee Poodle 58
Yat, Sodam 18, 80, **335**
Ya'Wara 16, 224, **335**
Yellow Lantern Corps 97, 131, 183, 274, **336**
Yeung, Edgar Fullerton **335**
Yggdrasil 228
Yip, Nancy 104, 210
Yo, Araña 266, **348**
Young All-Stars 22, **337**
Young Justice 89, **337**
Yo-Yo 60, 292, **335**
Yz 309

Z

Zafiro Estelar 105, 212, **282**, 288
Zahl, general 232
Zaladin 22
zamaronas 132, 282, 283
Zatanna 71, 101, 106, 147, 189, 212, 216, 244, 266, **338**, 339
Zatara 259, 327, 338, **339**
Zauriel 268, 339
Zeke 20, 223, 331, 332
Zepelín 151
Zeus 13, 18, 20, 112, 136, 143, 144, 220, 221, 223, 270, 290, 310, 314, 330, 331, 332, 339
Zeus, Maximilian **339**
Zilius Zox 246, 357
Zola 144, 330, 331, 332
Zombi 24
Zonuz 270, 271
Zoom 80, 227
Zor-El 77, 118, 296, 297
Zor-El, Alura 296, 301
Zor-El, Kara *véase* Supergirl
Zorra Carmesí 148, **343**
Zorra Carmesí III 120
Zorro Volador 337, **345**
Zucco, Tony 218–219
Zuggernaut 357

AGRADECIMIENTOS

Dusty Abell, Jerry Acerno, Daniel Acuña, Vincenzo Acunzo, Art Adams, Neal Adams, Dan Adkins, Charlie Adlard, Jack Adler, Kalman Andrasofszky, Ian Akin, Christian Alamy, Gerry Alanguilan, Oclair Albert, Jeff Albrecht, Rafael Albuquerque, Alfredo Alcala, Enrique Alcatena, Pascal Alixe, Roy Allan Martinez, Michael Allred, Bob Almond, Marlo Alquiza, Sal Amendola, Brad Anderson, Brent Anderson, Murphy Anderson, Ross Andru, Jim Aparo, Sergio Aragones, Renato Arlem, Paolo Armitano, Jason Armstrong, Ulises Arreola, Tom Artis, Stan Aschmeier, Mahmud Asrar, Derec Aucoin, Terry Austin, Brandon Badeaux, Mark Badger, Mark Bagley, Bernard Baily, Michael Bair, Kyle Baker, Jim Balent, Darryl Banks, Matt Banning, Carlo Barberi, David Baron, Dell Barras, Mike Barreiro, Eduardo Barreto, Al Barrionuevo, Eddy Barrows, Sy Barry, Hilary Barta, Sami Basri, Chris Batista, Eric Battle, John Beatty, Terry Beatty, David Beaty, C. C. Beck, Howard Bender, Scott Benefield, Ed Benes, Mariah Benes, Joe Benitez, Ryan Benjamin, Joe Bennett, Lee Bermejo, Ramon Bernado, Ian Bertram, Simone Bianchi, Jack Binder, Jerry Bingham, J. J. Birch, Steve Bird, Simon Bisley, Stephen Bissette, BIT, Tex Blaisdell, Fernando Blanco, Bret Blevins, Greg Blocks, Will Blyberg, Jon Bogdanove, Brian Bolland, Henry Boltinoff, John Bolton, Philip Bond, Roger Bonet, Richard Bonk, Brett Booth, Alisson Borges, Geraldo Borges, Wayne Boring, Ron Boyd, Belardino Brabo, Ken Branch, Craig Brasfield, Brett Breeding, Jeff Brennan, Andrei Bressan, Norm Breyfogle, Mark Bright, June Brigman, Pat Broderick, Greg Brooks, Bob Brown, Daniel Brown, Garry Brown, Reilly Brown, Jimmy Broxton, Joe Brozowski, D. Bruce Berry, Al Bryant, Rick Bryant, Rebecca Buchman, Mark Buckingham, Rich Buckler, Danny Bulanadi, Rick Burchett, Chris Burnham, Ray Burnley, Jack Burnley, Sal Buscema, Buzz, Mitch Byrd, John Byrne, Ralph Cabrera, Jim Calafiore, Talent Caldwell, Ben Caldwell, Dennis Calero, Ignacio Calero, Robert Campanella, Marc Campos, Giuseppe Camuncoli, Eric Canete, Zander Cannon, Greg Capullo, W. C. Carani, Nick Cardy, Sergio Cariello, Richard Case, John Cassaday, Marco Castiello, Anthony Castrillo, John Cebollero, Joe Certa, Gary Chaloner, Keith Champagne, Ernie Chan, Bernard Chang, Kiki Chansamone, Travis Charest, Howard Chaykin, Michael Chen, Sean Chen, Jim Cheung, Cliff Chiang, Michael Choi, Nick Choles, Bert Christman, Tom Chu, Ian Churchill, Vicente Cifuentes, Yidiray Cinar, Matthew Clark, Mike Clark, Scott Clark, Andy Clarke, Becky Cloonan, Martin Coccolo, Dave Cockrum, Andre Coelho, Olivier Coipel, Gene Colan, Jack Cole, Simon Coleby, Hector Collazo, Vince Colletta, Bill Collins, Mike Collins, Ernie Colon, Amanda Conner, Kevin Conrad, Will Conrad, Darwyn Cooke, Dave Cooper, Pete Costanza, Denys Cowan, Jeromy Cox, P. Craig Russell, Clayton Crain, Dennis Cramer, Reed Crandall, Saleem Crawford, Steve Crespo, Jake Crippen, Chris Cross, Charles Cuidera, Paris Cullins, Fernando Dagnino, Federico Dallocchio, Rodolfo Damaggio, Tony S. Daniel, Alan Davis, Dan Davis, Ed Davis, Shane Davis, Sam De La Rosa, Randy Deburke, Mike DeCarlo, Nelson DeCastro, Marc Deering, Nuzio DeFilippis, Adam DeKraker, Luciana del Negro, Jose Delbo, John Dell, Jesse Delperdang, J. M. DeMatteis, Mike Deodato Jr., Tom Derenick, Hi-Fi Design, Johnny Desjardins, Stephen DeStefano, Tony DeZuniga, Netho Diaz, Dick Dillin, Steve Dillon, Steve Ditko, Rachel Dodson, Terry Dodson, Derec Donovan, Colleen Doran, Evan Dorkin, Les Dorscheid, Alberto Dose, Bob Downs, Mike Dringenberg, Victor Drujiniu, Christian Duce, Armando Durruthy, Michal Dutkiewicz, Jan Duursema, Bob Dvorak, Kieron Dwyer, Dale Eaglesham, Scot Eaton, Neil Edwards, Martin Egeland, Lee Elias, Chris Eliopulos, Randy Elliott, Lee Elias, Gabe Eltaeb, Will Ely, Randy Emberlin, Tan Eng Huat, Steve Epting, Gary Erskine, Steve Erwin, Mike Esposito, Ric Estrada, George Evans, Nathan Eyring, Rich Faber, Jason Fabok, Nathan Fairbairn, Mark Farmer, Wayne Faucher, Duncan Fegredo, Tom Feister, Norman Felchie, Jim Fern, Raúl Fernández, Javi Fernandez, Eber Ferreira, Julio Ferreira, Pascal Ferry, David Finch, Fabrizio Fiorentino, John Fischetti, Creig Flessel, Sandu Florea, John Floyd, Max Fiumara, John Ford, Travel Foreman, John Forte, Tom Fowler, Ramona Fradon, Francesco Francavilla, Gary Frank, Frank Frazetta, Fred Fredericks, George Freeman, Ron Frenz, Paul Fricke, Derek Fridolfs, Richard Friend, Danis Frietas, Jenny Frison, James Fry, Anderson Gabrych, Kerry Gammill, Lee Garbett, German Garcia, Manuel Garcia, Alex Garner, Ron Garney, Brian Garvey, Alé Garza, Carlos Garzón, Phil Gascoine, Stefano Gaudiano, Drew Geraci, Frank Giacoia, Vince Giarrano, Dave Gibbons, Ian Gibson, Joe Giella, Keith Giffen, Craig Gilmore, Dick Giordano, Sam Glanzman, Jonathan Glapion, Patrick Gleason, Frank Gomez, Fernando Gonzales, Adrian Gonzales, Neil Googe, Julius Gopez, Jason Gorder, Al Gordon, Chris Gordon, Sam Grainger, Jerry Grandenetti, Mick Gray, Dan Green, Timothy Green II, Sid Greene, Mike Grell, Al Grenet, Tom Grindberg, Peter Gross, Tom Grummett, Ig Guara, Fred Guardineer, Renato Guedes, R. M. Guera, Gianluca Gugliotta, Jackson Guice, Yvel Guichet, Andres Guinaldo, Paul Guinan, Mike Gustovich, J. H. Williams III, Gene Ha, Matt Haley, Jim Hall, Craig Hamilton, Cully Hamner, Scott Hampton, Scott Hanna, Ed Hannigan, Chad Hardin, Fred Harper, Ron Harris, Tony Harris, James Harvey, Irwin Hasen, Jeremy Haun, Mike Hawthorne, Rob Hayes, Fred Haynes, Doug Hazlewood, Daniel HDR, Russ Heath, Don Heck, Marc Hempel, Andrew Hennessy, Daniel Henriques, Scott Hepburn, Phil Hester, Everett E. Hibbard, Bryan Hitch, Rick Hoberg, James Hodgkins, Josh Hood, Ken Hooper, Dave Hoover, Sandra Hope, Alex Horley, Greg Horn, Richard Howell, Corin Howell, Mike Huddleston, Jeff Huet, Adam Hughes, Dave Hunt, Rob Hunter, Victor Ibanez, Jamal Igle, Stuart Immonen, Carmine Infantino, Frazer Irving, Mark Irwin, Geof Isherwood, Chris Ivy, Jack Jadson, Mikel Janin, Dennis Janke, Klaus Janson, Georges Jeanty, Dennis Jensen, Oscar Jimenez, Phil Jimenez, Jorge Jiménez, Dave Johnson, Drew Johnson, Staz Johnson, Jeff Johnson, Arvell Jones, Casey Jones, J. G. Jones, Kelley Jones, Robert Jones, Malcolm Jones III, Arnie Jorgensen, Ruy José, Dan Jurgens, Justiniano, John K. Snyder III, Barbara Kaalberg, John Kalisz, Michael Kaluta, Viktor Kalvachev, Bob Kane, Gil Kane, Kano, Rafael Kayanan, Stan Kaye, Joe Kelly, A. J. Kent, Dale Keown, Karl Kerschl, Karl Kesel, Jack Kirby, J. J. Kirby, Leonard Kirk, Tyler Kirkham, Barry Kitson, George Klein, Scott Koblish, Irene Koh, Scott Kolins, Tony Kordos, Don Kramer, Peter Krause, Ray Kryssing, Adam Kubert, Andy Kubert, Joe Kubert, Aaron Kuder, Szymon Kudranski, Andy Kuhn, Alan Kupperberg, Michel Lacombe, José Ladrönn, David Lafuente, Harry Lampert, Greg Land, Justin Land, Stefano Landini, Andy Lanning, David Lapham, Serge Lapointe, Michael Lark, Greg LaRocque, Bud LaRosa, Salvador Larroca, Erik Larsen, Ken Lashley, Stanley Lau, Bob Layton, Bob Le Rose, Rob Lea, Garry Leach, Rob Lean, Jim Lee, Norman Lee, Paul Lee, Alvin Lee, Jae Lee, Alex Lei, Steve Leialoha, Rob Leigh, Jay Leisten, Rick Leonardi, Bob Lewis, Mark Lewis, Steve Lieber, Rob Liefeld, Sonny Liew, Steve Lightle, Ron Lim, Mark Lipka, John Livesay, Victor Llamas, Beni Lobel, Kinsun Loh, Don Lomax, Alvaro Lopez, David Lopez, Aaron Lopresti, John Lowe, Jorge Lucas, José Luis Garcia-Lopez, Emanuela Lupacchino, Daniel LuVisi, Greg Luzniak, Tom Lyle, Howard M. Shum, Mike Machlan, Dev Madan, Wilson Magalháes, Kevin Maguire, Rick Magyar, Larry Mahlstedt, Doug Mahnke, Alex Maleev, Marcelo Maiolo, Francis Manapul, Leonardo Manco, Tom Mandrake, Mike Manley, Lou Manna, Guillem March, Pablo Marcos, Marvin Mariano, Bill Marimon, Álvaro Martínez, Cindy Martin, Cynthia Martin, Gary Martin, Marcos Martin, Shawn Martinbrough, Kenny Martinez, Allen Martinez, Marcos Marz, José Marzan Jr., Nathan Massengill, Jason Masters, Steve Mattsson, J. P. Mayer, Sheldon Mayer, Mike Mayhew, Rick Mays, David Mazzucchelli, Trevor McCarthy, Ray McCarthy, Aaron McClennan, Tom McCraw, John McCrea, Scott McDaniel, Luke McDonnell, Todd McFarlane, Tom McGraw, Ed McGuinness, Dave McKean, Mark McKenna, Mike McKone, Frank McLaughlin, Bob McLeod, Shawn McManus, Lan Medina, Paco Medina, Linda Medley, Carlos Meglia, David Meikis, Adriana Melo, Jaime Mendoza, Jesús Merino, Mort Meskin, William Messner-Loebs, J. D. Mettler, Jonboy Meyers, Pop Mhan, Joshua Middleton, Grant Miehm, Rodolfo Migliari, Mike Mignola, Danny Miki, Al Milgrom, Frank Miller, Steve Mitchell, Lee Moder, Sheldon Moldoff, Romano Molenaar, Jorge Molina, Karl Moline, Shawn Moll, Steve Montano, Jim Mooney, Jerome Moore, Travis Moore, Marcio Morais, Mark Morales, Rags Morales, Ruben Moreira, Tomeu Morey, Gabriel Morrissette, Gray Morrow, Win Mortimer, Ibrahim Moustafa, Jeffrey Moy, Phil Moy, Sean Murphy, Brian Murray, Todd Nauck, Paul Neary, Rudy Nebres, Mark Nelson, Diogenes Neves, Fabiano Neves, Denis Neville, Don Newton, Dustin Nguyen, Tom Nguyen, Peter Nguyen, Art Nichols, Troy Nixey, Martin Nodell, Graham Nolan, Cary Nord, Irv Novick, Leo Nowak, Kevin Nowlan, John Nyberg, Michael O'Hare, Sonia Oback, Bob Oksner, Ben Oliver, Ariel Olivetti, Patrick Olliffe, Jerry Ordway, Joe Orlando, Guillermo Ortego, Andy Owens, Richard Pace, Carlos Pacheco, Carlo Pagulayan, Mark Pajarillo, Tom Palmer, Jimmy Palmiotti, Peter Palmiotti, Dan Panosian, Eduardo Pansica, Pete Pantazis, George Papp, Yanick Paquette, Charles Paris, Ande Parks, Mike Parobeck, Francisco Paronzini, Sean Parsons, Fernando Pasarin, James Pascoe, Bruce D. Patterson, Chuck Patton, Jason Paz, Jason Pearson, Paul Pelletier, Mark Pennington, Andrew Pepoy, Mike Perkins, Rich Perrotta, Frank Perry, Harry G. Peter, Bob Petrecca, Hugo Petrus, Joe Phillips, Javier Piña, Wendy Pini, FCO Plascencia, Al Plastino, Kilian Plunkett, Keith Pollard, Adam Pollina, Alberto Ponticelli, Francis Portela, Howard Porter, Howie Post, Eric Powell, Joe Prado, Miguelanxo Prado, Hendry Prasetya, Bruno Premiani, Mark Propst, Steve Pugh, Javier Pulido, Jack Purcell, George Pérez, Joe Quesada, Frank Quitely, Mac Raboy, Pablo Raimondi, Elton Ramalho, Humberto Ramos, Rodney Ramos, Ron Randall, Khary Randolph, Tom Raney, Rich Rankin, Norm Rapmund, Fred Ray, Brian Reber, Frank Redondo, Sal Regia, Ivan Reis, Rod Reis, Paul Renaud, Cliff Richards, Roy Richardson, Robin Riggs, Eduardo Risso, Paul Rivoche, Trina Robbins, Jeremy Roberts, Clem Robins, Andrew Robinson, Jerry Robinson, Roger Robinson, Kenneth Rocafort, Robson Rocha, Denis Rodier, Anibal Rodriguez, Carlos Rodriguez, Danny Rodriguez, Jasen Rodriguez, Rodin Rodriguez, Noel Rodriguez, Francisco Rodriguez De La Fuente, Marshall Rogers, Prentis Rollins, T. G. Rollins, John Romita Jr., William Rosado, John Rosenberger, Alex Ross, Dave Ross, Luke Ross, Riley Rossmo, Duncan Rouleau, Craig Rousseau, George Roussos, Stephane Roux, Jim Royal, Mike Royer, Josef Rubinstein, Steve Rude, Marco Rudy, Nei Ruffino, Felix Ruiz, Vince Russell, Paul Ryan, Matt Ryan, Tony S. Daniel, Mike S. Miller, Bernard Sachs, Stephen Sadowski, Jesús Saíz, Edgar Salazar, Tim Sale, Javier Saltares, Chris Samnee, Daniel Sampere, José Sánchez, Alex Sanchez, Rafa Sandoval, Derlis Santacruz, Mateus Santolouco, Clement Sauvé Jr., Alex Saviuk, Kurt Schaffenberger, Mitch Schauer, Christie Scheele, Ira Schnapp, Mark Schultz, Damion Scott, Nicola Scott, Trevor Scott, Bart Sears, Stephen Segovia, Mike Sekowsky, Mike Sellers, Val Semeiks, Miguel Sepulveda, Declan Shalvey, Eric Shanower, Hal Sharp, Liam Sharp, Kevin Sharpe, Howard Sherman, Pen Shumaker, Joe Shuster, Jon Sibal, Bill Sienkiewicz, R. B. Silva, Emanuel Simeon, Tom Simmons, Joe Simon, Dave Simons, Walter Simonson, Howard Simpson, Alex Sinclair, Paulo Siqueira, Steve Skroce, Louis Small Jr., Andy Smith, Bob Smith, Cam Smith, Dietrich Smith, Jeff Smith, Tod Smith, Peter Snejbjerg, Ray Snyder, Ryan Sook, Andrea Sorrentino, Aaron Sowd, Dexter Soy, Jack Sparling, Dan Spiegle, Dick Sprang, Frank Springer, Chris Sprouse, Claude St. Aubin, Cat Staggs, John Stanisci, Fiona Staples, Jim Starlin, Arne Starr, Leonard Starr, Rick Stasi, John Statema, Joe Staton, Ken Steacy, Marvin Stein, Brian Stelfreeze, N. Steven Harris, Dave Stevens, Cameron Stewart, Roger Stewart, John Stokes, Kevin Stokes, Karl Story, Larry Stroman, Larry Stucker, Robert Stull, Michael Suayan, Goran Sudzuka, Tom Sutton, Curt Swan, Ardian Syaf, Michael T. Gilbert, Marcio Takara, Bryan Talbot, Billy Tan, Philip Tan, Romeo Tanghal, Babs Tarr, Jordi Tarragona, Christopher Taylor, Ty Templeton, Jason Temujin Minor, Greg Theakston, Art Thibert, Stephen Thompson, Frank Thorne, John Timms, Marcus To, Alex Toth, Julian Totino Tedesco, John Totleben, Tim Townsend, Jonas Trindade, Tim Truman, Chaz Truog, Koi Turnball, Dwayne Turner, Michael Turner, George Tuska, John Tyler Christopher, Angel Unzueta, Carlos Urbano, Alina Urusov, Juan Valasco, Ethan Van Sciver, Brad Vancata, Rick Veitch, Sal Velluto, Charles Vess, Al Vey, Carlos Villagran, Ricardo Villagran, José Villarrubia, Dexter Vines, Alessandro Vitti, Juan Vlasco, Trevor Von Eeden, Wade Von Grawbadger, Matt Wagner, Ron Wagner, Brad Walker, Kev Walker, Chip Wallace, John Watson, Lee Weeks, Joe Weems, Alan Weiss, Kevin J. West, Chris Weston, Doug Wheatley, Mark Wheatley, Glenn Whitmore, Bob Wiacek, Mike Wieringo, Aron Wiesenfeld, Admira Wijaya, Anthony Williams, Freddie E. Williams II, Scott Williams, J. H. Williams III, Bill Willingham, Ryan Winn, Phil Winslade, Chuck Wojtkiewicz, Walden Wong, Wally Wood, Pete Woods, John Workman, Moe Worthman, Chris Wozniak, Bill Wray, Jason Wright, Berni Wrightson, Annie Wu, Kelly Yates, Tom Yeates, Steve Yeowell, Leinil Francis Yu, Patrick Zircher.

Los editores han hecho todo lo posible por identificar y hacer constar a todos los artistas cuya obra aparece en esta enciclopedia.

DC COMICS
LA ENCICLOPEDIA
LA GUÍA DEFINITIVA DE LOS PERSONAJES DEL UNIVERSO DC

Llena de datos fascinantes y vívidas ilustraciones de cómic, esta enciclopedia en un solo volumen presenta a más de mil personajes de DC Comics.

En estas páginas, el panteón de héroes y villanos de DC Comics se despliega en todo su esplendor: desde iconos como Superman, Batman, Wonder Woman, el Joker y Catwoman hasta superestrellas más recientes como Harley Quinn, el Escuadrón Suicida y Flash, pasando por toda una multitud de creaciones únicas y maravillosas.

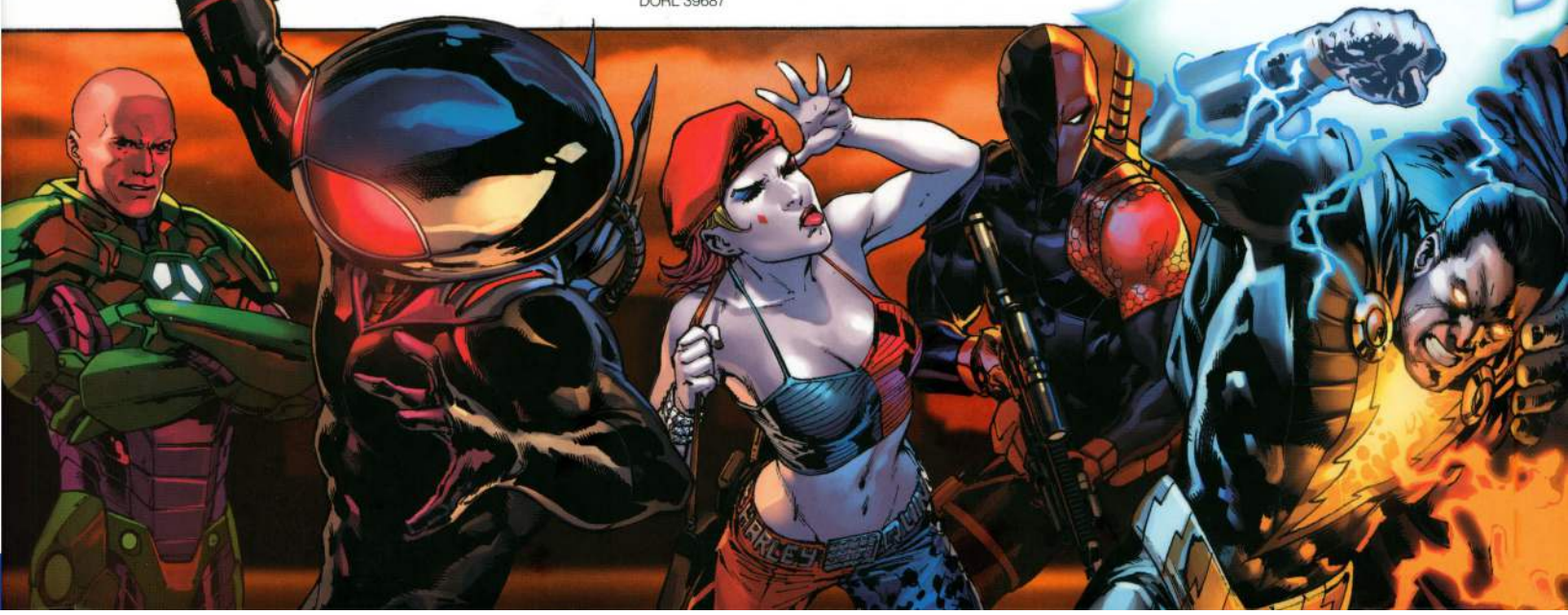
- Creada en colaboración con DC Comics.
- Incluye los personajes de DC Comics: Renacimiento.
- Ilustrada con espectaculares imágenes de los cómics originales.
- Ordenada de la A la Z para una fácil consulta, y con un completo índice.

Incluye un prólogo de Geoff Johns, director creativo de DC Entertainment.

Copyright © 2017 DC Comics.
All related characters and elements © & ™ DC Comics.
THE DC LOGO: ™ & © DC Comics.
WB SHIELD: ™ & © WBEI. (s17)

DORL 39687

ISBN: 978-0-2413-0336-8



Jeff Hawke
BY SYDNEY JORDAN
AS TIMKA PONDERS HER PREMONITION OF IMPENDING DISASTER
NO WONDER THE WEGGORR WAS SO VITAL IN CHALCEDON'S SET-UP—!
EXECUTIONER SHIPS! ACT, YOU FOOL!
EUROCOMICS
AUTOR DEL MES
DEBATES DE LECTURA
SEMANA TEMÁTICA
PORQUE HABLAR DE COMICS ES MEJOR QUE SOLO LEERLOS.
¿TE LO VAS A PERDER?
THIS 'JEWEL', MY FRIENDS, IS AN HYPNOTIC DEVICE,
CHAINS!